HOBBY CONSOLAS

Año VI - Nº 72 - 695 Ptas

para consolas

GANADORES
II CONCURSO NACIONAL MANGAS & VIDEOGAMES

Previews atómicas:
G-POLICE
HERCULES
LAST BRONX
RAPID RACER

FINAL FANTASY VII
La culminación de una leyenda

HOBBY PRESS

Pronto, en M... Saturn y PlayStation

EL MUNDO PERDIDO

8 426239 010016 00072


ES UNA CHICA
TOMB RAIDER



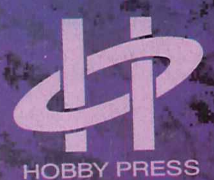


*P.V.P. RECOMENDADO

FACIL

Aprovechate: Sega Saturn+Tomb Raider por solo 24.900 ptas. Porque va a ser muy dificil volver a ver una chica como esta en tan buena compania y por tan poco.
La cosa es sencilla, vete a comprarlo ahora mismo. Ya.

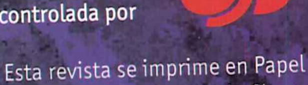
SEGA SATURN



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

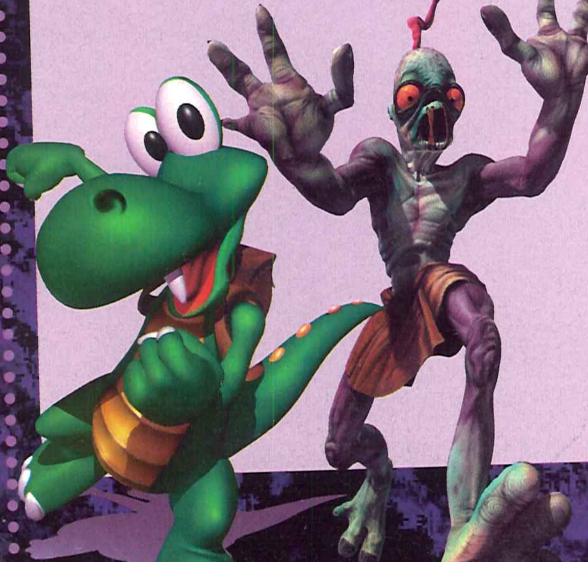


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Número 72 - Septiembre 1997

Sumario





Editorial

La terrible lacra de la piratería.

Llevo unos días un poco preocupado. Un responsable de un conocido sello francés me comentó el otro día que habían vendido en Francia 200.000 unidades de un juego para PlayStation que en España había vendido en el mismo período menos de 15.000 copias.

Y claro, uno se queda de piedra. Porque uno que lleva ya unos añitos metido en esto de los videojuegos recuerda perfectamente aquellos tiempos gloriosos de las 16 bits en los que España se disputaba con el país galo la tercera posición en el ranking de ventas en Europa, muy cerca de las todopoderosas Alemania y Gran Bretaña. Pero ¡vaya por Dios! ya han vuelto a dejarnos atrás. Ya estamos otra vez a las puertas de convertirnos en un mercado de tercera categoría.

No podría entrar a analizar todas las razones que nos están llevando a esta situación, pero me temo que en este asunto tiene muchísima culpa ese nefasto y turbio asunto de la piratería.

Sony dio hace unos días una rueda de prensa sobre el tema y allí se oyeron cosas realmente escalofriantes, como por ejemplo que en España se venden más juegos piratas que originales para PlayStation. Y lo cierto es que uno no puede evitar sentir cierta vergüenza ajena. Vergüenza de que España siga siendo ese país de listillos, de pícaros. Vergüenza de que siga habiendo gente sin escrúpulos que no duda de aprovecharse del esfuerzo ajeno y que sólo busca su propio beneficio, sin importarle el daño que puedan ocasionar. Porque no te engañes, amigo lector. Ese amable vendedor que te invita a pasar a la trastienda y te hace en un minuto una copia "baratita" de ese juego original que ibas a comprarte, no te está haciendo ningún favor. Al contrario. Quizás te estés ahorrado algún dinero, sin duda, pero sin darte cuenta estás perjudicandote a ti mismo y a todo el mercado de los videojuegos en general. Porque de esta forma el único que gana es el pillo, el oportunista. Y todos aquellos que están dedicando su trabajo a hacer de los videojuegos un mercado saludable, ven completamente frustrados sus esfuerzos.

En serio, el tema es preocupante. Si alguna vez tienes la tentación de comprar un juego pirata, piénsatelo dos veces. Piensa realmente en el perjuicio que puedes estar ocasionando, en la grave estafa que vas a hacerles a todos los programadores, grafistas y demás profesionales que se han esforzado en crear ese maravilloso juego que ahora tienes entre las manos. Y piensa también en qué méritos ha hecho el tipo que te va a vender ese juego pirata para que tú le des tu dinero. A lo mejor así, reflexionando un poco, acabamos entre todos con esa terrible lacra que es la piratería.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

El ECTS 97 ya está en marcha



No salimos de una y ya estamos en otra. Tras el apabullante E3 de Atlanta, ahora le toca el turno al ECTS de Londres, la feria de videojuegos más importante de Europa.

La previsiones anuncian que este año superará con creces a la anterior edición y se esperan más de 180 exhibidores, entre los que se encontrarán Sony, Nintendo, Electronic Arts, Eidos, Disney... El evento tendrá lugar durante los días 7, 8 y 9 de Septiembre. No os preocupéis, ya os contaremos lo que pase por allí.

"A Sony le ha gustado tanto nuestro «V-Rally» que -a pesar de no distribuirlo ellos- van a incluir unas escenas del juego en los spots de PlayStation para toda Europa"

***Eric Chulot-Laprès**, Responsable de ventas de Infogrames para España y Portugal.*

El Quinto Elemento también será un juego





La película estaba ahí, batiendo records de taquilla y esperando a que alguien se hiciera con sus derechos para realizar el inevitable videojuego. Pues bien, al final ha sido el grupo de programación francés Kalisto (ya sabéis que la película es francesa y en nuestro país vecino son bastante chovinistas) quién se comerá tan suculento pastel.

Esta compañía (que acaba de realizar «Nightmare Criatures»), ha confirmado que el juego seguirá fielmente el argumento de la película, y que el jugador podrá representar el papel de Korben Dallas (alias Bruce Willis) o Leelo, la preciosa alienígena pelirroja. De momento habrá versiones para PlayStation y PC.

U.S.A.

1. VMX Racing (PSX).
2. StarFox 64 (N64).
3. Albert Odissey. (Saturn).
4. Triple Play ´98 (PSX).
5. ML Baseball ´98 (PSX).

PlayStation en la lucha... libre

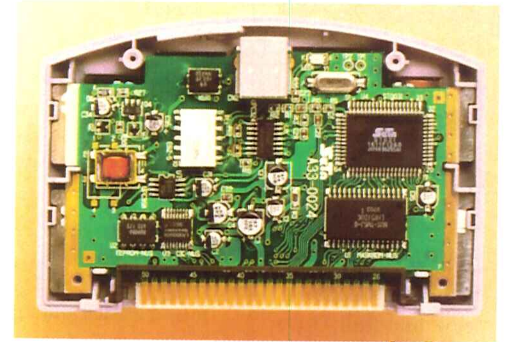
El departamento de marketing de Sony en USA ha decidido llevar a cabo una curiosa campaña promocional: patrocinar el Campeonato Mundial de Wrestling. Por si no lo sabéis, el wrestling es ese "deporte" en el que dos o más auténticos bestiajos hacen que se pelean en un ring, montado una parafernalia impresionante en cada combate.



El caso es que en USA estos eventos arrastran a una gigantesca audiencia televisiva, y Sony no ha dudado ni un segundo en aparecer de por medio en tal evento. Esperemos que la promoción no consista en que los luchadores tengan que tirarse la consola a la cabeza.

Jugando a N64 contra 121 millones de japoneses

Esa es la idea del nuevo invento de Seta para N64. Se trata de un "Modem Cartridge" que instalado en esta consola y mediante la correspondiente conexión a red, permite que miles de japoneses se lo pasen bomba jugando simultáneamente con un juego de tablero llamado «Morita Shoogi».



Además de que un jugón de Tokyo podrá enfrentarse a otro de Osaka sin moverse de sus respectivas casas, a través de este aparato podrán recibir consejos de los mejores jugadores o ver sus posición en el ranking nacional.

Este periférico podrá servir también para juegos de rol.



• **La nueva sección "Alta Resolución".**
Para que alucinéis con esas imágenes tan asombrosas.

• **El «Fórmula 1 '97»: alucinante, como para ir a 300 por hora a por él.**
¡Pero si todavía no has podido verlo!

• **El nuevo Analog Controller de Sony, seguro que fliparé.**
Pues seguro, porque además de tenerlo todo en el mismo mando no es nada caro.

• **«Time Crisis» con pistola.**
¡Cómo mola tu pistola!

• **Que durante el año y medio que os llevo siguiendo "sólo" me hayan tocado tres concursos.**
Joé, lo tuyo sí que es suerte, colega.

• **Los descuentos de HC para Centro Mail.**
Así os sale la revista gratis...

• **Que Sega saque unos juegos tan geniales estas Navidades (y eso que yo tengo una PSX.)**
Eso es lo que llamamos ser objetivo.

• **La entrevista a Dave Perry, se nota que es un tío guay.**
Sí que lo es, sí.

• **Los juegos originales como «Parappa The Rapper».**
Este lo es. Y mucho.

• **Que por fin haya salido «Resident Evil» en Saturn.**
Una noticia genial para los segamaníacos.

• **El concurso "rasca y gana".**
Sí, porque siempre te toca algo.

• **Que en pleno mes de agosto y sin apenas novedades vuestra revista sea tan interesante.**
Bueno, en fin... nuestro trabajo nos cuesta.

• **El nuevo diseño de este "Sensor".**
Pues a ver si os animáis y nos enviáis cosas interesantes para poner en él.

• **Que haya tanta gente ilusionada por ver si gana algo en el concurso de manga.**
Ha sido una auténtica pasada, de verdad.

• **Espero que publiquéis el mayor número posible de mangas de los lectores, para que podamos leer más cómics.**
Bueno, ya pensaremos en algo...

• **El repaso que disteis el mes pasado a las futuras novedades.**
Sí, más bien todas eran... futuras.

• **Lara Croft en vivo, ¿tenéis su número de teléfono?**
Sí, pero como comprenderás no vamos a dártelo a ti.

• **Los juegos de PSX para el otoño, ¡qué pena que no tenga dinero para todos!**
Bueno, seguro que con un par de ellos bien elegidos tienes diversión hasta navidades.

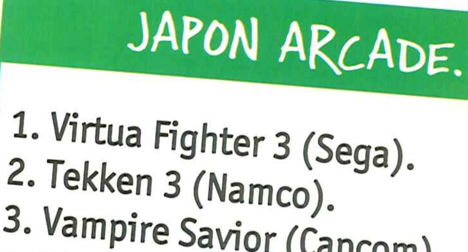
• **«Mario 64»: inimitable aunque lo intente la competencia.**
Imitarle no es tan sencillo como algunos pudieran creer.

• **Las cuatro páginas de manga caliente, aunque a algunos no les guste.**
De vez en cuando viene bien recrearse la vista un poco ¿no?

• **Que te dure más de 16 días el tamagotchi, que ya es difícil.**
A Sonia Herranz le duró 23.

• **«Tomb Raider 2».**
¿El juego o la chavala?

• **La sección de "Trucos a la Carta".**
Una ayudita nunca viene mal, ¿verdad?



JAPON ARCADE.

1. Virtua Fighter 3 (Sega).
2. Tekken 3 (Namco).
3. Vampire Savior (Capcom).
4. Virtua Striker 2 (Sega).
5. Dennoh Senki Virtual On (Sega).

EL SENSOR



El Mundo Perdido
se encuentra en todo el mundo

De perdido, nada. Y si no os lo creéis, aquí tenéis una prueba: se encuentra en Alemania, en USA, en Francia... y hasta en Japón. Y es que la fiebre jurásica ha vuelto a invadir el mundo entero.

Como sabéis la película se acaba de estrenar en España y, si todo sale según los previsto, el juego en sus diferentes versiones para MegaDrive, PlayStation y Saturn estará a la venta en unos días.

Bueno, ya sabéis, si queréis comprar el juego y estáis casualmente de vacaciones en Hamburgo, por ejemplo, tenéis que decir: Vergessene Welt, bite?

NI FU NI FA

• **El "vibrador" de N64. Pura estrategia de las industrias.**
Al fin y al cabo, todo en la vida es pura estrategia de las industrias.

• **Que no sepa por qué habéis quitado la sección "Tribuna Abierta".**
Pues porque escribís muchas más cartas a Contrapunto.

• **El rumor de que puede salir «Tekken 3» para N64.**
¿No te lo crees o qué?

• **Lo que se hacen esperar algunos juegos como «Resident Evil 2» o «Zelda 64».**
Como las chicas guapas: les gusta hacerse de rogar.

• **Los escasos lanzamientos que hay en verano.**
La calma que precede a la tempestad navideña.

• **Que la mayoría de los juegos de N64 acaben en 64.**
¡No van a acabar en 83!

• **Que el juego «Goldeneye» vaya a salir casi a la vez que la próxima película de 007.**
Sí, lleva un poquillo de retraso.

• **Los juegos de NHL, NFL y demás siglas.**
A los yankees les encantan.

• **Los Tamagotchi en GB y N64.**
Efestivi Wonder.

SUBEN

Las prometedoras conversiones de los últimos éxitos en pantalla grande, como «Batman & Robin», «The Lost Word», «El Quinto Elemento»...

New Software Center, que se ha convertido en una de las mayores distribuidoras españolas al traernos los juegos de Acclaim, GTi, Ascii... ¡y además van a traer a España el magistral «Dragon Ball Final Bout»!

El buen estado del sector de los videojuegos, como quedó demostrado en el pasado E3 de Atlanta, y como veremos en el próximo ECTS, donde se esperan más exhibidores, visitantes y novedades que nunca.

Sony Computer Entertainment España por haberle declarado definitivamente la guerra abierta a la piratería.

BAJAN

El culebrón del M2 de 3DO, el cuento de nunca acabar que no se sabe cómo acabará.

La información acerca de «FIFA 98» y los demás juegos de EA Sports. Otros años a estas alturas ya teníamos a nuestra disposición todo tipo de material.

Las recreativas
se ponen a prueba

¡Cómo les gusta a los nipones esto de los tests jugables!

Sí, hombre, ese sistema mediante el que las compañías realizan una valoración inicial de sus juegos observando la repercusión que las primeras versiones tienen en el público. Veréis. Para hacerlo colocan si previo aviso una máquina recreativa en los centros más importantes de Tokyo y, si ven que son bien aceptadas, empiezan a fabricarlas por miles y las lanzan al mercado mundial.

Esta vez los juegos en cuestión fueron nada menos que «Virtua Fighter 3 Team Battle» (una nueva versión de este gran juego en el que los luchadores pelean por equipos), y «Splash Wave» un juego de esquí acuático que se apunta a la moda de las máquinas deportivas. Al parecer, los nipones se pirraron por estas máquinas, así que... iros preparando.



Han colaborado en este Sensor:
Jordi Meyer (Madrid), José Miguel Payá (Alicante), Alfonso Quintana (Cádiz), Javier Llopes (Valencia), Raúl Palancar (Madrid), Sergio (Castellón), Gonzalo Salgado (Madrid), Javier Irure (Navarra), El padre Apeles (Madrid), Miguel Arranz González (Madrid), Cristian Adua (Barcelona)
Si quieres participar en esta sección, envíanos una carta con lo que se te ocurra, indicando en el sobre: El SENSOR.

IMPORTANTE Concurso de Mangas

Varios temas relacionados con el II Concurso Nacional Mangas & Videogames:

- **FRANCISCO JOSE RUIZ**, autor del comic **TIME COMANDO**. Premiado con 100.000 ptas. ¡¡¡Por favor, llámanos, hemos perdido tu número de teléfono!!!
- Para los puristas. Lo decimos el año pasado y lo repetimos este: lo de concurso de MANGAS es simplemente un nombre. Debido a la gran variedad de estilos de los dibujos que nos enviáis, tienen cabida cualquier trabajo, ya sea basado en cómics japoneses (mangas) o no.
- La elección de los ganadores, aunque sea un tópico, ha sido DIFICILISIMA. Tenemos por lo menos 100 trabajos que podrían haber sido perfectamente los ganadores.

A ver si se nos ocurre algo para que podáis verlos todos porque, de verdad, son una pasada.

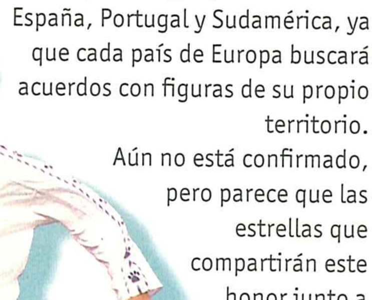
GRAN BRETAÑA.

1. V-RALLY (PSX).
2. Mario Kart 64 (N64).
3. Worms (PSX, MD, GB).
4. ISS Pro (PSX).
5. Syndicate Wars (PSX).

Raúl cederá su imagen para FIFA 98

Ya está definitivamente confirmado: la rutilante estrella de Real Madrid, Raúl, ha llegado a un acuerdo con Electronic Arts para la utilización de su imagen en la carátula del próximo «FIFA 98».

Este acuerdo será válido para los juegos editados en España, Portugal y Sudamérica, ya que cada país de Europa buscará acuerdos con figuras de su propio territorio.



Aún no está confirmado, pero parece que las estrellas que compartirán este honor junto a Raúl serán Moller en Alemania, Maldini en Italia y Ginola en Francia.

Sin duda, este es uno de los mejores fichajes en la historia de Electronic Arts.

NO MOLA

- **Que en el reportaje del E3 no dijerais ni "mú" de «Rapid Racer».**

Ni de otros juegos de Sony. Ya os habíamos hecho un reportaje el mes anterior ¿No querrás que estemos hablando siempre de lo mismo?

- **No tener pasta para comprar la Net Yaroze y el PC que hace falta.**

Bueno, nadie ha dicho que llegar a ser un monstruo de la programación sea barato.

- **Que tarde 15 días en llegar a mi domicilio la revista cuando en el quiosco es más puntual.**

Agradéceselo al buen servicio de Correos.

- **La envidia que dio Manuel del Campo en la foto de la Quinta Columna del mes pasado.**

Envidia por qué ¿por estar con las chicas o por ser tan guapo?

- **Que otras compañías no tomen ejemplo de Sony, que va a traducir los 3 CD´s de «Final Fantasy VII».**

Toda la razón, sí señor.

- **Que no saquen «Tomb Raider 2» para Saturn.**

Bueno, la esperanza es lo antepenúltimo que se pierde. Quizás más adelante...

- **Que hayáis recibido más de 2.000 mangas: ahora ganar va a ser prácticamente imposible.**

Bueno, en este número verás el nivel que ha alcanzado esta edición.

- **La gente que está siempre a vueltas con "Otaku Manga": chicos, ya oléis.**

Pues sí, que nos dejen de tocar el manga.

- **Que no haya alguna compañía española de videojuegos para consolas: con lo creativos que somos.**

Sólo hay una: los catalanes Bit Managers.

- **Que no haya todavía un buzón de sugerencias.**

¿Tienes algo que sugerír? Pues hazlo.

- **«Mortal Kombat» en N64, seguro que pueden ser más originales.**

Buf, muchísimo más.

- **Que no saquéis toda la colección de vídeos de Dragon Ball.**

Tenemos sorpresas al respecto...

- **El «Lylat Wars», está muy visto.**

La idea quizá, pero te aseguro que el juego en absoluto.

- **Tanto Sonic y tanto Mario, que inventen otros héroes.**

¿Como Lara Croft, por ejemplo?

- **Que no publiquéis trucos para 8 y 16 bits si no es en Trucos a la carta.**

Es que no salen juegos, majete.

La "mafia" del Tamagotchi

Verlo para creerlo. En Hong Kong acaba de salir una nueva versión del Tamagotchi llamada Cybergangster que, en lugar de ser una inofensiva mascota virtual, es un mafioso que pide cuchillos, cigarrillos y alcohol. ¿Qué os parece? Alucinante.

Tal vez en un futuro creen también cybercárceles para estos cybergangsters. O un cuerpo de cyberpolicías, o yo qué sé...

JAPÓN.

1. Saga Frontier (PSX).
2. Classmates 2 (Saturn).
3. Tamagotchi (GB).
4. Final Fantasy Tactics (PSX).
5. Armored Core (PSX.

"Sega es una compañía que todavía tiene mucho que dar que hablar en el mundo de los videojuegos. No es nuestro mejor momento, pero algún día daremos la sorpresa".

José Angel Sánchez *Director General de Sega España.*

Clayfighter **Extreme**



Este juego ha paseado en las 16 bits el honor de ser el torneo de lucha más atípico y surrealista del universo consolero.

Pronto se presentará en la Nueva Generación con todos los avances gráficos que permiten las nuevas tecnologías.

Sin embargo, su descaro y desbordante sentido del humor seguirán intactos.

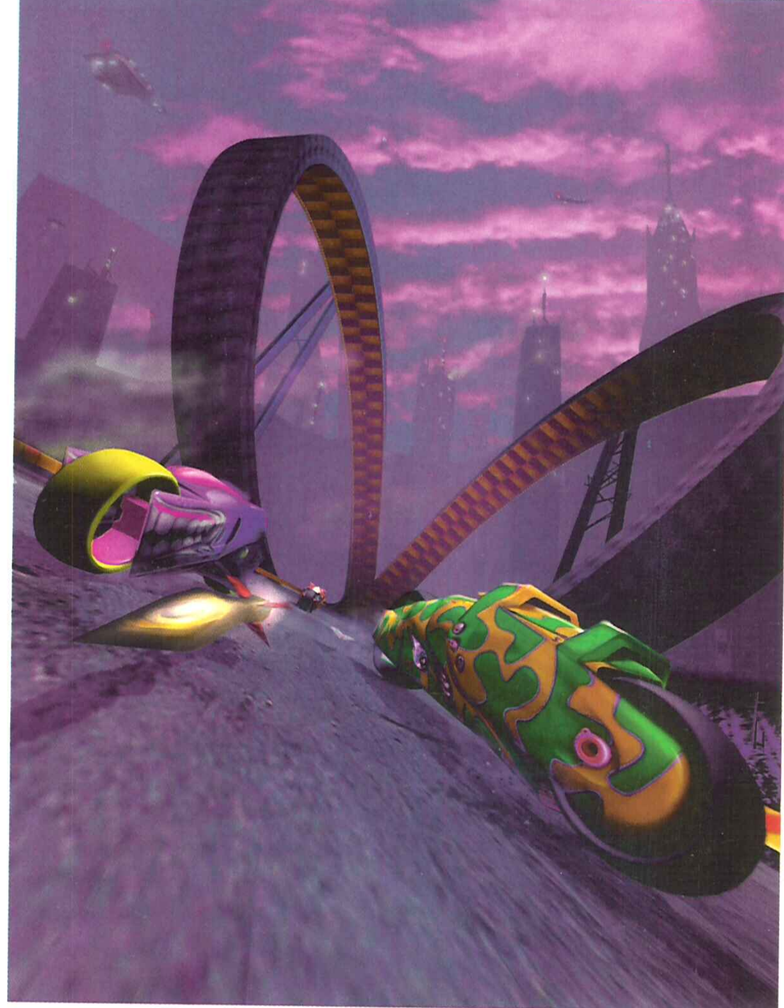


Daikatana

La verdad es que es difícil adivinar si este monstruo pertenece al pasado o al futuro. Y es que en el próximo trabajo de John Romero -el creador de «Doom» o «Quake»- para N64, las diferentes épocas de la humanidad se fundirán en una fantástica aventura que dará mucho que hablar.

Extreme G

Si tuviéramos que elegir un sinónimo de velocidad, sin duda elegiríamos «Extreme G». En esta trepidante competición futurista de Acclaim para N64, veremos cómo las motos más aerodinámicas y potentes se desplazan a lo largo de interminables y sinuosos circuitos en busca de la victoria.
La emoción está garantizada.

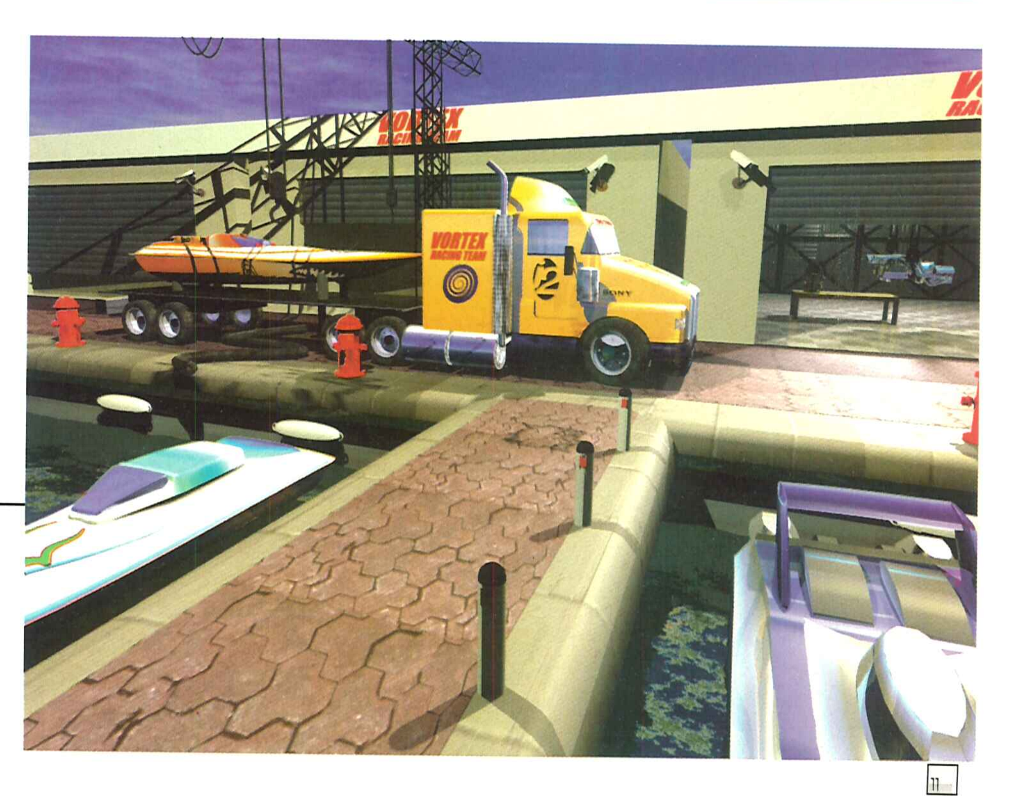


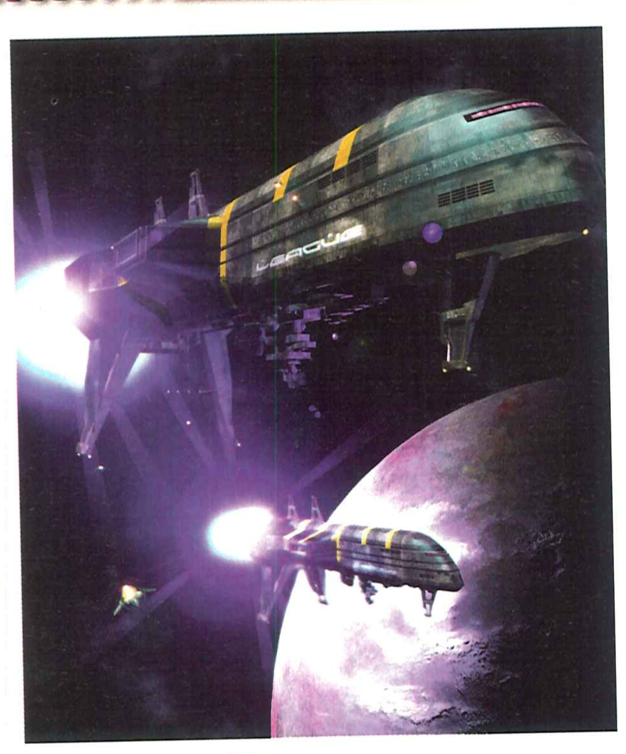
Earthworm Jim 3D

No podíamos esperar a ver al bueno de Earthworm Jim de otra guisa que no fuera esta: metido en un tremendo lío y a punto de dar con sus huesos en el suelo.
En sus nuevas aventuras en PlayStation y N64, esta marchosa lombriz seguirá deleitándonos con sus trepidantes aventuras, aunque esta vez lo hará bajo un nuevo e imponente "look" en 3D.
Aunque esto no significa que no vayamos a seguir partiéndonos de risa con él...



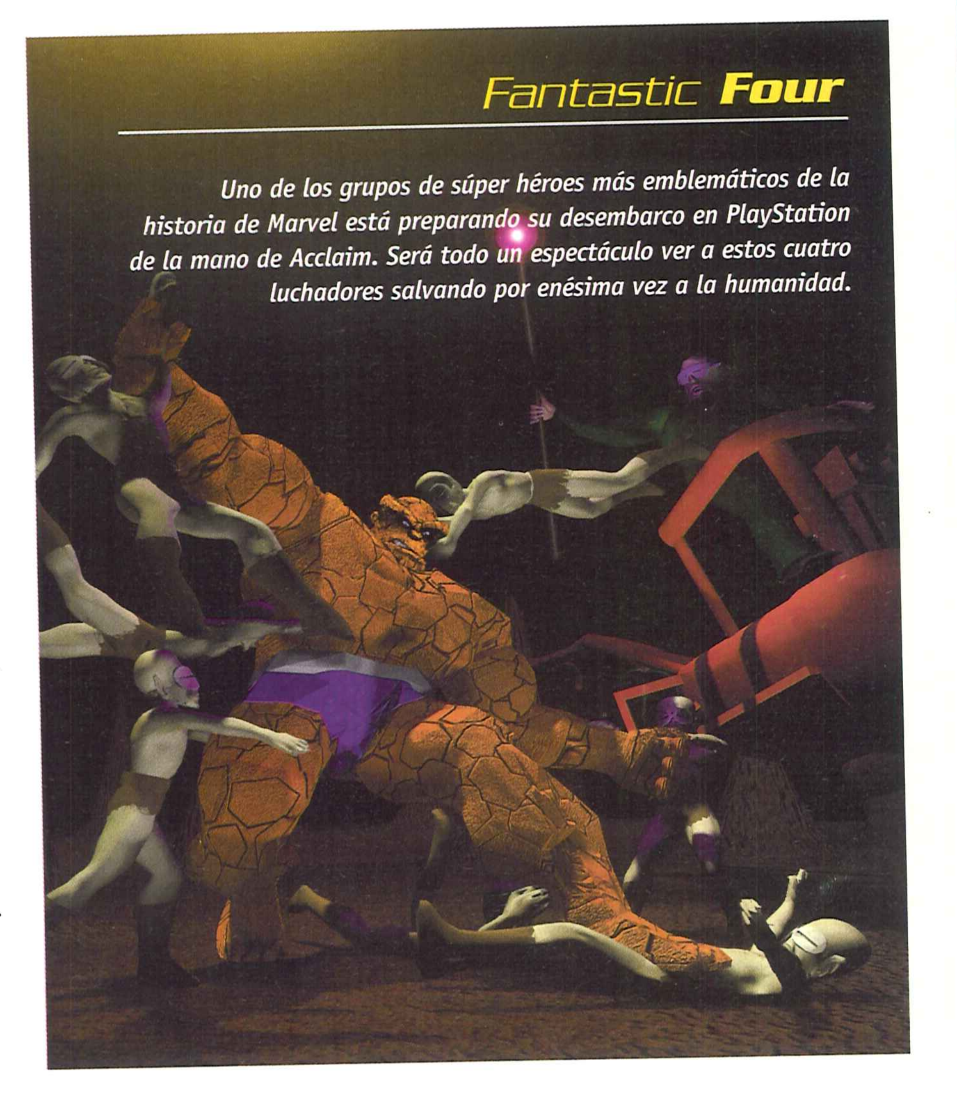
Ya se está produciendo el desembarco. Las vertiginosas lanchas motoras de «Rapid Racer» están siendo traídas a buen puerto de la mano de Sony, quien a partir del mes próximo nos las dejará bien preparaditas y dispuestas a que las pilotemos... si es que nos atrevemos.





Colony **Wars**

Con toda la inmensidad el cosmos detrás llega un juego que se sitúa a caballo entre la simulación de combate y los matamarcianos. Será otra de las grandes novedades de Psygnosis para PlayStation.



Fantastic **Four**

Uno de los grupos de súper héroes más emblemáticos de la historia de Marvel está preparando su desembarco en PlayStation de la mano de Acclaim. Será todo un espectáculo ver a estos cuatro luchadores salvando por enésima vez a la humanidad.

Shadow **Master**

El "shoot´em up" subjetivo al estilo «Doom» cobrará un nuevo sentido en este esperado lanzamiento de Psygnosis. Tendremos que manejar un extraño tanque, enfrentarnos a las criaturas más horrendas y espeluznantes del universo y tratar al tiempo de que no nos hagan ni un rasguño. Una empresa harto ´complicada que requerirá grandes dosis de habilidad por nuestra parte.



¡EL AUTENTICO, AHORA
DE BOLSILLO!
TETRIS Jr.™
POCKET KEYRING TETRIS™
SCORE NEXT
TETRIS Jr.™
LEFT
RIGHT
ON/PAUSE
MODE
SOUND
RESET
START
ROTATE
DESCUBRE EL
NUEVO
RETO
¡EL CLASICO TETRIS,AHORA CON 8
PANTALLAS Y NUEVOS TRUCOS PARA
QUE CONSIGAS LA PARTIDA MAS
DIFICIL Y EMOCIONANTE
QUE NUNCA!
ENDORSED
BY
ALEXEY
PAJITNOV
BAN
DAI

«Time Crisis», «Ace Combat 2» y «Namco Museum 5», tres éxitos seguros.

NAMCO PREPARA SU GRAN DESEMBARCO.

Ya sabéis que Namco es uno de los mayores valuartes de PlayStation. Y si os fijáis en los tres títulos que nos tiene preparados para este próximo otoño, los que tengáis la consola de Sony seguro que empezáis a dar saltos de alegría.

En Noviembre hará su aparición estelar el famoso arcade de disparos «Time Crisis», uno de los juegos más esperados del año. Namco no sólo nos tiene preparada una conversión idéntica en calidad técnica a la recreativa original, sino que además incluirá nuevas opciones y modos de juego que lo harán aún más atractivo y espectacular. Lo mejor de todo es que el juego se venderá junto a una pistola creada en exclusiva para él, en un pack similar al que veis en esta imagen y que corresponde a la edición japonesa del juego.

«Ace Combat 2» llegará el mismo mes cargada con un buen puñado de mejoras técnicas y una importante inyección en su jugabilidad que aumentará el tipo de objetivos y las misiones a cumplir.

Por último, la quinta entrega de los clásicos de esta compañía estará disponible en el mes de Octubre, con joyas del calibre de «Pacmania», «Metro Cross» o «Dragon Spirit». Ahí es nada.



«Time Crisis» se venderá conjuntamente con esta recia pistola que Namco ha diseñado para la ocasión.





Square sigue insistiendo en este género.

«BUSHIDO BLADE», LA LUCHA MÁS REAL EN PLAYSTATION.

Tras el lanzamiento de «Tobal Nº1», SquareSoft vuelve a la carga en el género de la lucha con el lanzamiento de «Bushido Blade».

Esta vez, Square pretende completar un juego diferente, original, que se aleje de las clásicas pautas del género. De este modo, está trabajando en un torneo en el que el jugador además de elegir a su luchador tendrá que escoger entre diferentes espadas típicas de la época medieval en Japón. No habrá barras de energía ni marcadores. Cada combate lo ganará simplemente el que permanezca en pie. Además, los luchadores podrán moverse libremente por los extensos escenarios.

Este título lo veremos en Enero.





Nuevo juego de los creadores de «D».

TERROR EN SEGASATURN CON «ENEMY ZERO»

Sega lanzará en nuestro país a principios del mes de noviembre «Enemy Zero», la segunda aventura de los autores del exitoso «D».

Este nuevo juego de la compañía Warp contendrá altas dosis de terror y suspense y se desarrollará en un ambiente de ciencia ficción al estilo de la película "Alien", alternando partes de aventura con otras en las que nos moveremos por ominosos pasillos tipo «Doom». Los gráficos tendrán un aspecto sensacional y nos harán sentir protagonistas de una auténtica película.



Nueva tienda en Benidorm.

CENTRO MAIL SIGUE SU EXPANSIÓN

La cadena de tiendas Centro MAIL inaugura un nuevo Centro en la ciudad de Benidorm, elevando así a 49 la lista de Centros MAIL distribuidos por toda la geografía española.

La nueva tienda está localizada en la céntrica Avenida de los Limones, en el número 2 y pondrá al alcance del público al público una completa oferta en cuanto a videojuegos e informática de consumo.

Como sigan así, no va a haber ciudad sin el logotipo de Centro Mail.



Acclaim traerá variedad a PSX en Octubre.

MAGIA Y DEPORTE CON «BATTLEMAGE» Y «NHL BREAKAWAY 98»

Acclaim prepara el lanzamiento de dos nuevos juegos para PlayStation. El primero de ellos es «Magic: Battle Mage», y estará basado en el exitoso juego de cartas del mismo nombre que ha arrasado en todo el mundo con unas ventas de dos billones de cartas. En él encarnaremos a un poderoso mago perteneciente a uno de los cinco colores de la magia en su lucha contra otros hechiceros por el control del continente de Dominaria.

El segundo juego es «NHL Breakaway 98», un simulador de Hockey sobre hielo que además de tener unos excelentes gráficos incorporará la interesante opción de poder crear nuestro propio equipo mediante fichajes, compras y traspasos, pudiendo elegir incluso el entrenador que prefiramos.

Ambos juegos serán distribuidos por New Software Center.





«Golden Eye», «Bomberman 64», «Donkey Kong Land 3» y «Tetris Plus».

NINTENDO NO DESCANSA EN VERANO



Nintendo España no descansa ni en verano y ya nos está preparando una nueva invasión cara a este otoño donde no faltarán las plataformas, la acción y los puzzles para N64 y Game Boy.

Para la consola de 64 bits Nintendo va a poner a la venta en noviembre dos auténticos cracks. Por un lado el clásico «Bomberman» que vuelve al ataque sobre escenarios totalmente 3D con perspectiva isométrica. Y por otro tenemos las aventuras de James Bond en «GoldenEye», un juego de acción que tendrá como máxima novedad la incorporación de un modo de juego para cuatro jugadores simultáneos. Además, será compatible con el Rumble Pack, el pequeño vibrador que se vende conjuntamente con «Lylat Wars» y que ahora se venderá también por separado aunque a un precio aún sin confirmar.

Para la portátil van dos clásicos: la tercera entrega de las aventuras de la familia Donkey en «Donkey Kong Land 3» y el nuevo «Tetris Plus», aún más adictivo que su mítico antecesor.

«Fighters Impact» llegará en Octubre.

TAITO SE APUNTA A LA LUCHA

La lucha poligonal volverá a cobrar protagonismo durante el próximo otoño. La compañía japonesa Taito está trabajando en un nuevo arcade que promete hacer las delicias de los amantes de este popular género. En este torneo, cada vez que el jugador escoja a su luchador deberá apostar por un estilo de lucha diferente. De este modo, podremos ver técnicas como el karate, el kung fu o el mismísimo wrestling. Todo un muestrario de diferentes formas de repartir leña.





LA QUINTA COLUMNA

Lara, "ti amo"

Querida Lara:

Ya sé que ahora resulta fácil escribirte esta carta de amor desesperado, ahora que eres la estrella más rutilante del sector de los videojuegos, ahora que todo el mundo te adora y tu fama llega a todos los confines del universo consolero, ahora que seguro recibes miles de cartas como ésta cada día en tu buzón. Reconozco que esta declaración de amor debería haberte llegado antes, cuando entraste casi por la puerta de atrás a este mundillo, como tantos y tantos personajes que nunca llegan a conocer el dulce sabor del estrellato.

Por aquel entonces, sólo unos pocos nos ocupamos de darte el trato que merecías, ni siquiera los tuyos creyeron que llegarías tan lejos. Fue en tus comienzos cuando quedé prendado de tu singular belleza, de tu arrebatadora personalidad, de la energía que desprendías en cada escena de tu aventura, de la humildad que destilaba el hecho de que tu imparable ascenso a la fama sólo dependiera de la calidad de tu primera gran odisea.

Tal vez en aquella ocasión perdí mi gran oportunidad de acercarme a ti. Ahora ya es tarde. Tu imagen copa las portadas de todas aquellas revistas que hace tan sólo un año apenas se preocuparon por ti. Tu fama ha traspasado los límites de nuestro sector y no es difícil verte en periódicos, revistas de actualidad o incluso formando parte del fastuoso tour de U2. Hasta puede que protagonices una película dirigida por Spielberg.

Al menos he de reconocer que tú solita has conseguido lo que hacía mucho tiempo nadie lograba: que los eternos "inquisidores" hablen bien de los videojuegos. A pesar de que tus aventuras contienen grados de acción, agresividad, adicción y hasta erotismo superiores a los de muchos otros de tus competidores, parece que les has caído en gracia a todo ese grupo de "enteraos" que se pasan el día hablando de lo que no saben. No me extraña, les has cautivado como me cautivaste a mí hace mucho tiempo. Y es que resulta difícil pensar que alguien se resista a tus enormes y generosos encantos femeninos.

Es por ello, porque tienes a todo el mundo a tus pies, por lo que sé que jamás tendré la oportunidad de figurar en la lista de tus más adllegados pretendientes.

No me importa. Los grandes amores nunca son correspondidos. De todas formas, y ya que en esta tu segunda aventura pasarás por la romántica Venecia, no puedo por más que declararme como lo harían los grandes conquistadores italianos: "Lara, ti amo".

Manuel del Campo



EA anuncia sus resultados económicos

Electronic Arts ha hecho públicos sus resultados para el primer trimestre del año fiscal actual, los cuales revelan que los ingresos de esta compañía se han incrementado en un 46%, debido sobre todo a las ventas en USA y Europa, ya que en Japón los productos de Electronic Arts sufrieron un considerable descenso en sus ventas. Durante este período EA ha lanzado al mercado 12 nuevos productos para tres plataformas distintas. Desde EA han mostrado su satisfacción por estos resultados en una temporada especialmente baja como es el verano.

El Controller Pak de N64 baja de precio. *Nintendo España acaba de anunciar que la Tarjeta de Memoria (Memory Pak) que se acopla a la parte inferior del pad de N64 ha pasado de costar 4.990 pts a 2.990 pts (precio aproximado). Este considerable descenso en el precio, facilitará a los usuarios que puedan disfrutar al máximo de juegos como «Mario Kart 64», «Killer Instinct Gold», «Turok» o «ISS 64».*

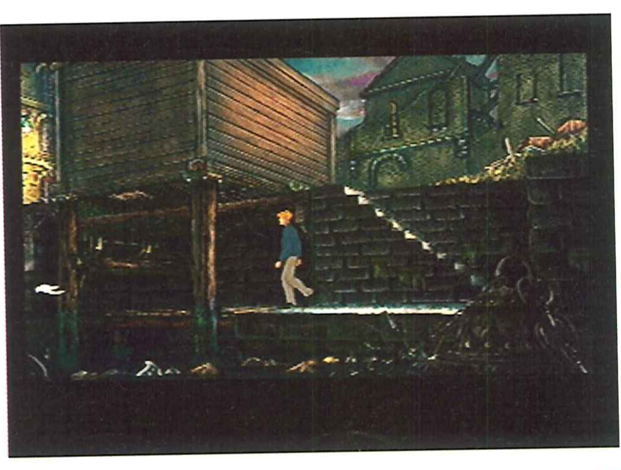
«Turok» también saldrá para Game Boy. *El sensacional juego de N64 «Turok: Dinosaur Hunter» tendrá su correspondiente versión para Game Boy. El juego será programado por el equipo de programación español Bit Managers, aunque todavía no se conoce su fecha de salida al mercado.*

GT Interactive aumenta sus ganancias. *Gracias a su nueva política de grandes lanzamientos, la compañía GT Interactive ha logrado incrementar sus ganancias en un 40% durante el segundo cuarto de 1997 con respecto al mismo período del año anterior. Durante este período esta compañía ha lanzado 11 títulos para PC y 6 para consola.*

Todo el mundo quiere una Game Boy. *Debido a la demanda que está generando la consola portátil de Nintendo, esta compañía se ha visto obligada a incrementar su producción mensual de unidades, situándose en 1 millón de unidades al mes. Esto supone el segundo incremento en este verano ya que a primeros de Junio Nintendo ya tuvo que aumentar su producción de 700.000 a 900.000 unidades.*

«Broken Sword 2» y «Kurishi» llegarán en Otoño.

AVENTURA Y PUZZLE DE LA MANO DE SONY.

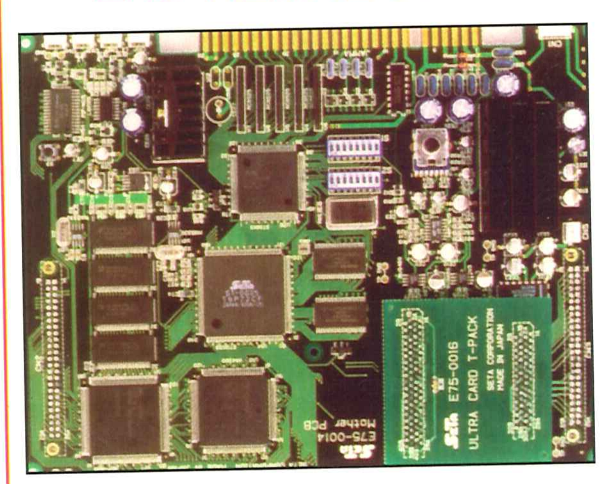


Tras el exitazo de la sensacional aventura de misterio «Broken Sword», Sony ya ha anunciado que la segunda parte de este juego estará disponible a partir del próximo mes de Noviembre. Esta vez Sony nos ha prometido una aventura más compleja e intrigante que, por supuesto, la disfrutaremos nuevamente completamente traducida al castellano.

Por otro lado, ese curioso y espectacular puzzle tridimensional al que hasta ahora hemos llamado «IQ», finalmente se llamará en España «Korishi» y llegará un poco antes, concretamente en Octubre.

La compañía Seta se está encargando del proyecto.

ALECK 64, JUEGOS DE N64 EN LAS RECREATIVAS



Al igual que sucede con PlayStation y su System 11 o Saturn y su placa ST-V, N64 tendrá en breve un sistema arcade de similar arquitectura que permitirá a los programadores convertir los juegos arcade para esta consola en un tiempo record o incluso lanzarlos al mismo tiempo para ambos formatos.

La compañía Seta, muy ligada a la nueva consola de Nintendo, está siendo la encargada de realizar este sistema, que en principio llevará el nombre de "Aleck 64". Por el momento, sólo Seta programará juegos para este formato, pero no se descarta que en poco tiempo se empiecen a conceder licencias para otras compañías, que sólo tendrían que usar las mismas herramientas de programación que se utilizan en N64.

El objetivo es promocionar los títulos de N64 dentro de los salones arcade, y al mismo tiempo ofrecer a los jugadores la siempre atractiva posibilidad de disfrutar con algunos títulos del catálogo de Nintendo en una máquina recreativa.



Ascci crea una historia para no dormir.

EL TERROR TE AGUARDA EN «CLOCK TOWER»

La compañía norteamericana Ascci está preparando un terrorífico juego para PlayStation que responderá al nombre de «Clock Tower». Con un aire que parece mezclar el aterrador ambiente de «Resident Evil» con el fantástico aspecto visual de «Torico», este prometedor "thriller" de terror tendrá como protagonistas a cuatro personajes distintos que se verán envueltos en un caso de misteriosos asesinatos.

«Clock tower» puede ser uno de los juegos más intensos de la temporada, ya que al parecer contará con un fuerte componente de "gore" que nos pondrá los pelos de punta. Podremos disfrutar de esta terrorífica historia a partir del mes de noviembre, y será distribuido en nuestro país por New Software Center, aunque todavía no tenemos noticias de si estará traducido o no.

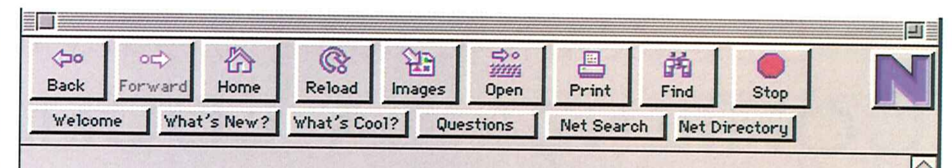


En busca de las llaves perdidas.

Carreras de locura con «Felony 11-79»

New Software Center nos traerá en noviembre uno de los últimos juegos de la compañía Ascci. Se trata de «Felony 11-79», un arcade de conducción de desarrollo delirante en el que nos pondremos al volante de más de 2o vehículos distintos para intentar robar varias llaves que abren una misteriosa caja. Podremos elegir correr con autobuses, BMWs, tanques, motos o "Minis" en una enloquecida carrera contra el tiempo en el que podremos disfrutar de unos detallados circuitos que recorrerán las calles de ciudades como París o Los Angeles.





Internet online

El 64DD comienza a tomar forma.

En una reciente entrevista publicada en una revista de videojuegos japonesa, el creador de Mario, Shigeru Miyamoto. confirmó que actualmente se están programando unos 20 juegos para el futuro periférico de Nintendo conocido como 64DD. Dentro de este catálogo destacan dos títulos del calibre de «Mario RPG 2» y «Mario Paint 64», ambos programados por la propia Nintendo. Según Miyamoto, es muy posible que se puedan ver algunos de estos títulos en el próximo Shoshinkai que se celebrará en Tokyo en Otoño.

«Mortal Kombat 4» será poligonal.

Midway ha revelado que la nueva entrega en versión arcade de su más famosa y sangrienta saga presentará a los luchadores y escenarios realizados mediante polígonos. Por el momento, el juego se encuentra a un 60% pero las primeras imágenes ya revelan una aspecto similar al de los grandes juegos de lucha de Sega o Namco. A pesar de esta novedosa mejora gráfica, Midway ha reconocido que los luchadores no podrán moverse libremente por el escenario, sino que en todo momento se enfrentarán en un sólo plano, aunque será posible disfrutar con escenas en 3D durante la realización de los fatalities.

Sony apuesta por la investigación.

Sony acaba de inaugurar un nuevo centro en SanDiego que estará dedicado exclusivamente a la investigación de nuevas tecnologías tanto en el campo de la electrónica como en el de los videojuegos.
Dentro de este fastuoso complejo, los altos directivos de la compañía auguran que en un futuro podría fraguarse allí la PlayStation 2.

Una curiosa variante dentro del género de la velocidad.

«Auto Destruct», como los coches de choque.

Electronic Arts ya tiene listo un nuevo juego de coches para el próximo mes de Noviembre. Pero no se trata de un juego de coches usual. El objetivo será colisionar y destruir a otros vehículos dentro de algunas de las más importantes metrópolis estadounidenses. El juego está configurado al más puro estilo arcade y tiene sus antecedentes en juegos como «Twisted Metal» o la tercera parte de «Jungla de Cristal :la trilogía».









«Bust a Move 3» pronto en PlayStation.

Burbujas y más burbujas.

No tendremos que esperar mucho para volver a disfrutar con las divertidas burbujas que tan buenos ratos nos hicieron pasar en los últimos meses.
Esta original y divertida variación del «Tetris» ya tiene casi preparada su tercera parte y, si todo va bien, estará disponible entre Octubre y Noviembre. Sus creadores prometen más diversión y atractivas sorpresas.

Sé auténtico, compra sólo juegos originales.

COMIENZA LA LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA EN LOS VIDEOJUEGOS

La industria de los videojuegos ha decidido afrontar en serio el problema de la piratería del software en nuestro país. La Federación Anti Piratería (FAP) y Sony Computer Entertainment España han llegado a un acuerdo mediante el cual se defenderán a ultranza los derechos del software de PlayStation contra el mercado ilegal.

¿JUEGOS PIRATAS? NO, GRACIAS

La Federación Anti Piratería (asociación presidida por James Armstrong, presidente también de Sony Computer Entertainment España), ha empezado a dar sus primeros pasos con el claro objetivo de acabar con esta auténtica lacra que arrastra en estos momentos la industria de los videojuegos en nuestro país.

Para que os hagáis una idea de la grave situación en la que nos encontramos, **la FAP calcula que entre el 60% y el 70% de los ingresos que se producen por la venta de videojuegos en España proceden del mercado pirata,** lo que implica unas tremendas pérdidas para el sector.

Según estos datos de la FAP, **el sector legal de los videojuegos para las consolas de Nueva Generación mueve en nuestro país unos 12.000 millones de pesetas al año, cifra que es prácticamente igualada por el comercio pirata, que alcanza los 9.000 millones de pesetas anuales.** De este dato se desprende además que, dado que los juegos piratas son más baratos que los originales, en realidad se venden muchas más unidades de compactos ilegales.

De hecho, según el estudio realizado por la FAP, dado que en España existen actualmente unas 200.000 consolas PlayStation, **se estima que de un título estrella deberían venderse más de 60.000 unidades, mientras la realidad es que legalmente esta cifra tan sólo alcanza las 30.000 copias.** En el caso de juegos de la gama media, estas cifras tendrían que superar las 30.000 unidades, cuando la realidad es que las ventas suelen situarse alrededor de las 12.000 unidades. Es decir, que **se venden menos de la mitad de los juegos que deberían venderse realmente.**

Esta grave situación ha llevado a varias compañías del sector a solicitar la asesoría e intervención de la FAP, quien, aportando toda su experiencia ganada en este terreno en el sector del vídeo, está empezando a tomar las primeras medidas.

Estas medidas se dividen en tres grupos: Jurídicas, Policiales y judiciales, y Sociales.

En el aspecto jurídico se aplicará la defensa de los derechos de los titulares legítimos, en aplicación de la legislación vigente y especialmente de los artículos 270 y 271 del Código Penal, **que establecen penas de hasta 4 años de prisión, multas de hasta 24 meses e inhabilitación de hasta 5 años.**

En el aspecto policial y judicial las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado en colaboración con la Administración de Justicia **están comenzando a investigar y a perseguir a aquellos que cometen fraudes y violan los legítimos derechos de los titulares legales.**

Por último, en el aspecto social la FAP está iniciando **una campaña de concienciación y solicita la colaboración de toda la sociedad en la lucha contra estos delitos.**

Pero también es cierto que esta batalla no es nueva y los Cuerpos de Seguridad del Estado llevan ya bastante tiempo persiguiendo estos delitos. **Desde enero de 1997 se han llevado a cabo 14 intervenciones en distintos puntos de las Comunidades Autónomas de Cataluña y Andalucía,** las cuales han tenido como resultado la incautación de un total de 1.971 juegos fraudulentos. Estas acciones se multiplicarán en los próximos meses a lo largo y ancho de todo el territorio español.

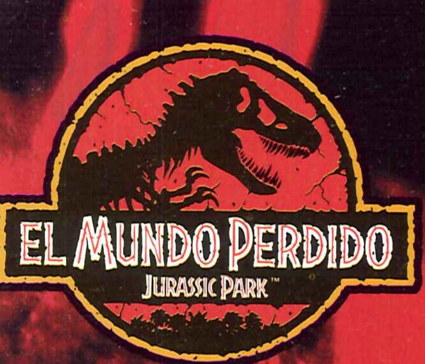
Lo que pasa si compras juegos piratas

- Se enriquecen unos cuantos oportunistas que sólo se benefician a sí mismos.
- Al venderse menos juegos originales, las compañías de software pierden gran parte de sus beneficios y por tanto no pueden invertir en mejorar su productos.
- Si en España se venden pocos juegos originales, resulta muy difícil que las compañías traduzcan sus títulos al castellano, puesto que no recuperan su inversión.
- Se pierden cientos de puestos de trabajo tanto en las compañías de software (programadores, grafistas...) como en las propias distribuidoras españolas.
- Nunca podrá desarrollarse una industria del videojuego fuerte y solvente en nuestro país: pasaremos a formar parte del Tercer Mundo del videojuego.
- Los precios de los juegos originales no podrán bajar.

Lo que pasa si compras juegos originales

- Los beneficios llegan a las compañías que han desarrollado los juegos, por lo que pueden invertir más dinero y poner más medios en mejorar sus productos.
- Al generarse más beneficios, se pueden crear más compañías y por tanto se generan más puestos de trabajo: programadores, grafistas, personal de marketing...
- Si en España se alcanzan cifras de juegos legales altas, las compañías pueden invertir en traducir sus juegos al castellano.
- Al venderse más juegos, podrán bajar notablemente los precios.
- En definitiva, comprando juegos originales te aseguras de que tu dinero va a ir a parar a las manos adecuadas y que ello va a contribuir a mejorar tanto la situación general del mercado en España como la calidad de los propios juegos.

EL MUNDO PERDIDO







Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos. Destrozalo todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego más intenso de todos los tiempos.





EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Este mes vamos a hablaros de cuatro títulos: un simulador de vuelo para N64, un original "beat´em up" para Saturn y dos impresionantes aventuras de acción que están siendo desarrolladas expresamente por Sony Japón para PlayStation.

SONIC WING ASSAULT

FORMATO: N64.
COMPAÑIA: VIDEO SYSTEM.

Un cartucho de altos vuelos

Seguro que a muchos os suena esta mítica saga de Neo Geo. Pues bien, está versión para N64 apenas conserva el nombre de su antecesor. Este clásico "matamarcianos" de scroll vertical se va a convertir en un atractivo simulador en 3D tan aparante como nos tienen acostumbrados la mayoría de los juegos de N64.

El juego se está planteando como un simulador de combate al estilo de «Air Combat», el famoso juego de Namco para PlayStation. De hecho tendrá algunas similitudes con éste, como las dos perspectivas a elegir (una desde la cabina y otra exterior), o la posibilidad de moverse libremente por el entorno tridimensional.

Claro que este programa también ofrecerá algunos elementos de cosecha propia como los jefes de final de fase (un pequeño homenaje a la serie clásica) o la participación de tres aviones aliados, cuyo nivel de protagonismo en la batalla se podrá decidir en la pantalla de opciones antes de comenzar el juego.

También está confirmada una opción para dos jugadores, aunque no es seguro que puedan participar tres o cuatro, a pesar de las especiales condiciones que en este sentido ofrece la máquina de Nintendo.

Por supuesto, el joystick analógico de N64 se convertirá en partícipe fundamental de la jugabilidad de este cartucho.







Este "matamarcianos" que tiene su origen en Neo Geo va en convertirse en la nueva consola de Nintendo en un simulador aéreo muy en la línea del conocido Ace Combat.

SILHOUETTE MIRAGE

FORMATO: SATURN.
COMPAÑIA: TRESURE.

Típico para los nipones



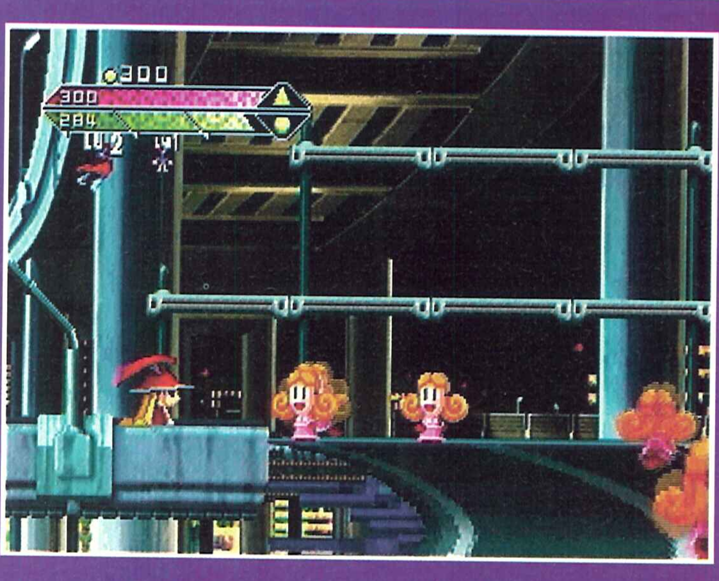
Este juego combinará elementos de "beat´em up", estrategia y rol y Treasure está volcando su trabajo principalmente en el aspecto de la jugabilidad.











Después de su pequeño "affaire" con Nintendo, la compañía Tresure -responsable de juegos como «Gunstar Heroes», «Guardians Heroes», o el reciente «Yuke Yuke Trouble Makers» para N64»- se encuentra de nuevo trabajando en un curioso juego llamado «Silhouette Mirage» para Saturn.

Se trata de un programa original y complejo, que aúna elementos de "beat´em up", estrategia e incluso rol, ya que se podrán adquirir diferentes magias o hechizos en unas divertidas tiendas utilizando el dinero recibido por cada victoria.

Además, en los numerosos enfrentamientos los colores cobrarán una gran importancia, ya que dependiendo del lugar en el que se encuentren los personajes en la pantalla podrán mudar su color al rojo o al azul, una circunstancia que se tornará vital para poder atacar a los enemigos o defenderse de ellos. El planteamiento parece tan complicado que Tresure ya ha colocado un modo de entrenamiento para que los jugadores puedan hacerse con la dinámica del juego antes de meterse de lleno en él.

Todo el juego está siendo realizado bajo un tono humorístico y, como podéis apreciar en estas imágenes, Tresure está prestando más atención al desarrollo y a la jugabilidad que a los aspectos técnicos. Y es que las 2D todavía tienen mucho que decir.

ESCAPER

Dos súper dos

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: SONY JAPÓN.

Después de los lanzamientos de las dos partes de «Kileak the Blood» y de la brillante aventura gráfica «Kowloon the Gate» (de la que os hablamos aquí hace algún tiempo y que llegará pronto a España), Sony Japón acaba de anunciar cinco nuevos títulos que está desarrollando para esta temporada: cuatro juegos de acción y un RPG.

Hoy vamos a hablaros de dos aventuras de acción: «Escaper» y «Tenchu».

En «Escaper» -juego del cual Sony ha ofrecido información realmente con cuentagotas- nos encontraremos con dos héroes, el propio Escaper y Danger, personajes que llevarán el peso de todo el juego y que poseerán personalidades distintas y diferentes habilidades.

Básicamente la labor del jugador consistirá en manejar a estos personajes através de un extenso mundo 3D -por el que se podrá mover con total libertad- al tiempo que sortea innumerables obstáculos y trampas, se hace con los correspondientes y siempre prácticos items, y, por supuesto, se enfrenta a los enemigos que salgan a su paso.

Por lo poquísimo que se ha visto hasta el momento, Sony parece haber puesto especial empeño en el diseño y los movimientos de los personajes (por algo son los protagonistas absolutos del juego), pero como veis, el aspecto general de «Escaper» es más que prometedor.

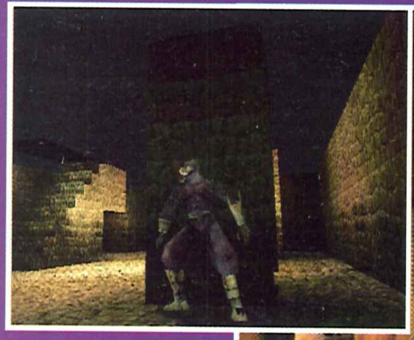


En esta aventura de acción, además de tener que sortear los obstáculos y peligros habituales en este tipo de juegos, deberemos luchar contra un enemigo implacable: el tiempo. Un cronómetro se encargará de agobiarnos constantemente con su imparable cuenta atrás.

TENCHU

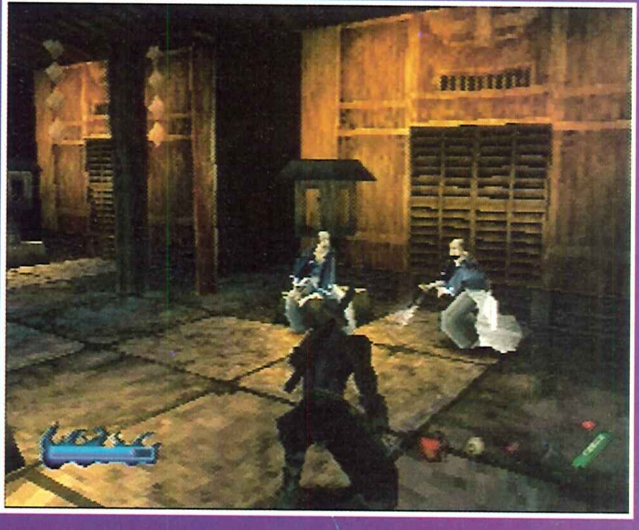
FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: SONY JAPÓN.

El sigilo de un ninja





Este prometedor título va a tener una característica muy especial: nuestro objetivo consistirá principalmente en evitar a nuestros enemigos más que en enfrentarnos a ellos.



El juego será una aventura de acción totalmente tridimensional que, como veis, tiene un aspecto imponente y nos hará sentirnos metidos de lleno en la piel de un ninja.





Aunque en general deberemos evitar los combates, cuando nos descubra algún enemigo no tendremos más remedio que luchar contra él.



En «Tenchu» Sony nos invitará a protagonizar un juego en el que asumiremos el papel de un temerario ninja, bien sea en su versión masculina o bien en la femenina (que en Japón no se conoce como ninja, sino como "Konoichi").

Nuestro objetivo será el de introducirnos en un típico castillo japonés de la Edad Media y solventar diferentes misterios y entuertos.

A pesar de pertenecer al género de aventura de acción, la labor de estos ninjas no será enfrentarse a todos los enemigos que encuentren, si no más bien todo lo contrario. Nos explicamos.

El jugador tiene unos objetivos concretos y esas son sus prioridades. El hecho de que aparezcan enemigos es algo circunstancial, que incluso deberemos evitar escondiéndonos, ya que nuestras habilidades en el combate no son excesivamente notables (al menos comparadas con las de nuestros enemigos). De esta forma el desarrollo del juego se convierte en una especie de incursión suicida en un laberíntico castillo enemigo en la que el jugador debe evitar ser descubierto, y si lo es, eliminar a sus enemigos de la manera más rápida y silenciosa posible. Se habla de que incluso tendrá que tener cuidado de que su sombra no le delate...

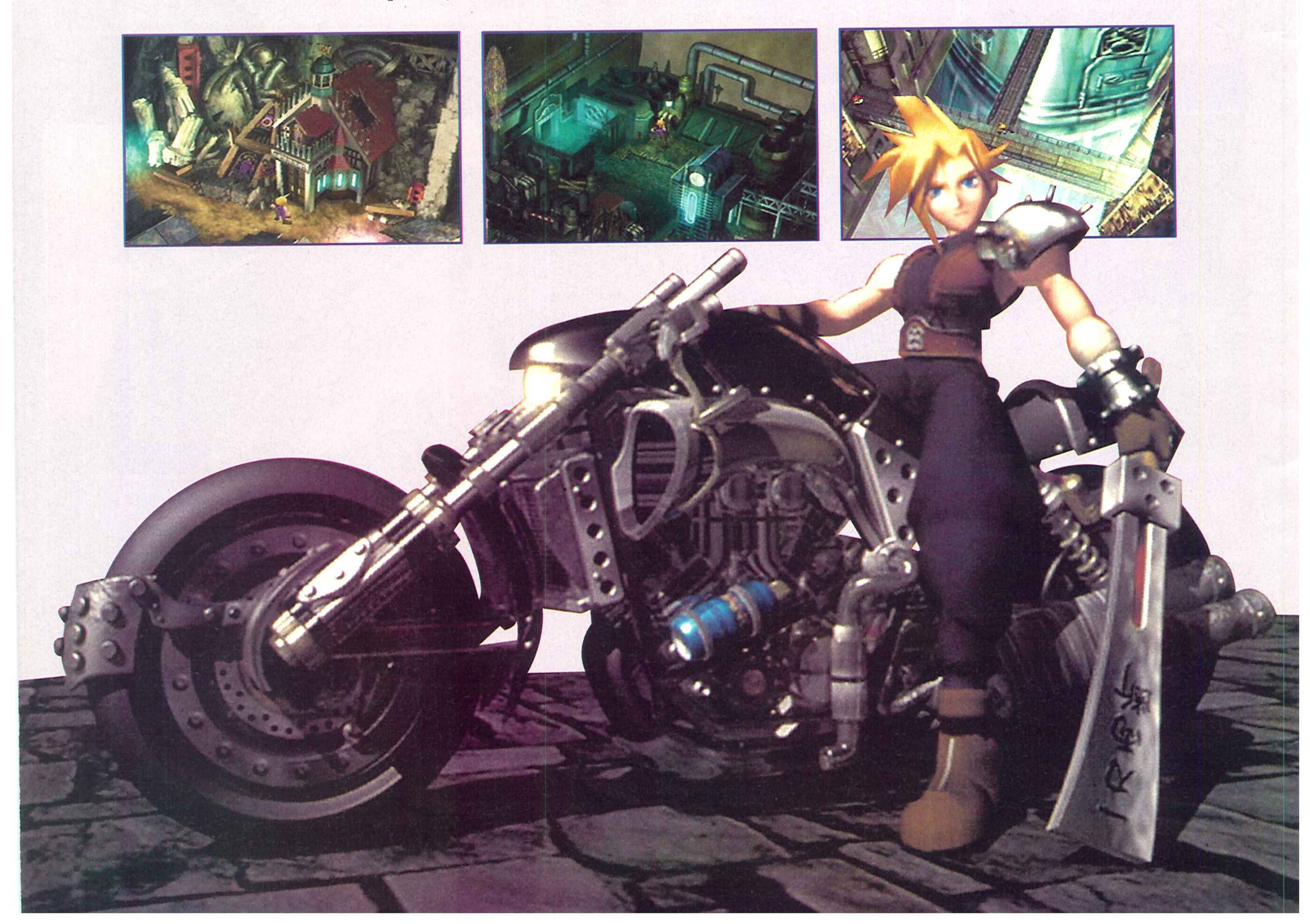
Por supuesto, toda esta aventura se desarrollará en un mundo 3D en la que los protagonistas tendrán total libertad de movimientos, en la que además destacará el sensacional acabado técnico tanto en el diseño de los decorados como en las animaciones y las escenas de lucha.

Acción, aventura, estrategia y suspense serán las cartas de este prometedor CD.

«Final Fantasy VII» llegará en Noviembre a PlayStation... ¡¡y en castellano!!

El Juego de Rol de tus sueños

Posiblemente a algunos de vosotros el nombre de «Final Fantasy» no os diga demasiado. Quizás lo habéis oído alguna vez... os suena que es un Juego de Rol... que tiene mucha fama en Japón... y que solía salir en las consolas de Nintendo. Pues bien, abrid bien vuestros ojitos y prestadle mucha atención a estas páginas, porque vamos a mostraros algunas imágenes y a contaros algunos detalles de la que va a ser la aventura más maravillosa que hayáis visto jamás en consola alguna. Ante todos vosotros: «Final Fantasy VII».









La belleza gráfica de «FF VII» es impresionante y un magistral juego de cámaras nos ofrecerá siempre las tomas más adecuadas.



Todas las pantallas que aparecen en este reportaje pertenecen al propio juego y no a la "intro" como pudiera parecer.



Por todos es bien sabido que en Japón el Rol es el género rey, el que goza de una mayor popularidad dentro del mundo de las consolas. De hecho, rara es la compañía japonesa que no tiene un Juego de Rol en su haber y más raro aún es el japonesito que no se pirra por este peculiar y envolvente estilo de videojuegos.

Pero claro, de los cientos y cientos de RPG´s que por allí se editan, no todos consiguen traspasar las fronteras del País del Sol Naciente y viajar hasta Estados Unidos o Europa... y mucho menos llegar hasta un pequeño país llamado España.

Como sabéis, el problema del idioma es el principal inconveniente para que se produzca la llegada de este tipo de juegos, ya que los gastos que supone traducir un compacto que posee tantos textos resultan realmente elevados. Así pues, las compañías distribuidoras se ven obligadas a efectuar una exhaustiva selección entre los títulos que más éxito obtienen en Japón y traducen tan sólo aquellos que piensan que pueden encajar mejor en la mentalidad occidental.

Desgraciadamente, tenemos que puntualizar un poco ya que cuando decimos "mentalidad occidental" nos referimos más bien a la mentalidad estadounidense, pues el mercado americano es el único que resulta lo suficientemente grande como para poder amortizar ese enorme gasto. Y es que,➤

La enrevesada historia de la saga Final Fantasy.



Seguro que todos estáis pensando que si este juego se va a llamar «Final Fantasy VII» es porque anteriormente se han editado otros seis, ¿verdad? Pues estáis equivocados, porque la cosa es bastante más complicada de lo que parece.

Seguirle la pista a la saga «Final Fantasy» fuera de Japón se hace realmente difícil, ya que muchos de los juegos reajustaron su número en función de si el título anterior había sido puesto a la venta en USA o no, como, por ejemplo, «Final Fantasy III» para Super Nintendo, que corresponde en realidad a la sexta entrega de la serie.

Pero es que las cosas se complican aún más, ya que hubo juegos de esta saga que salieron con otros nombres y que no entraron en las "cuentas" occidentales (como el caso de «Mystic Quest»), y juegos que salieron con ese título y correspondían a otras sagas diferentes de Square, como por ejemplo los tres «Final Fantasy Legend» de NES y Game Boy que sólo tenían de Final Fantasy a los mismos programadores.

Por último, ya se habla de «Final Fantasy IX» contando con que el VIII es «Final Fantasy Tactics», que ya está barriendo en Japón con su nueva estética y sus escenarios isométricos.

Como veis, un verdadero lío.

Otros RPG de Squaresoft.



MARIO RPG



SECRET OF EVERMORE



SECRET OF MANA

Squaresoft es, junto con Enix, una de las compañías niponas que más RPG´s de éxito han lanzado en el mercado japonés. Y lo que es más importante, que más RPG han conseguido "colocar" en USA y en Europa.

Por supuesto la saga «Final Fantasy» es la más conocida, pero no menos populares son títulos como «Chrono Triger», «Mario RPG» o los publicados en España «Secret of Evermore» y «Secret of Mana».

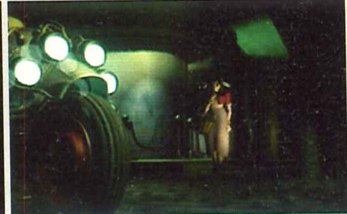
Estos dos últimos cambiaban el estilo de lucha por turnos característico de «Final Fantasy» por combates en tiempo real estilo «Zelda», aunque conservando los complejos menús de items, armas y personajes tan característicos del RPG puro.

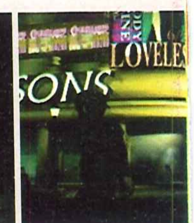
Todos sus RPG´s anteriores han sido editados exclusivamente para NES y Super Nintendo.

Intro









➤ como podéis suponer, llevar a cabo la costosa y complicada labor de traducción de un juego exclusivamente para un mercados tan reducidos como el español resulta un verdadero riesgo.

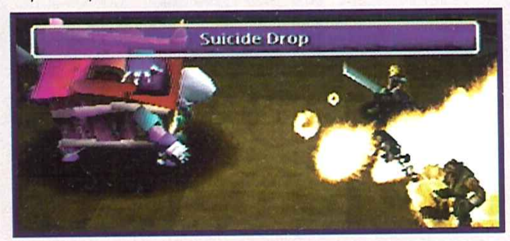
Con todo este rollo que nos hemos marcado queremos decir tan sólo dos cosas: primero, que a pesar de tratarse de un género desconocido para una gran parte de los usuarios españoles, el Rol posee muchos títulos francamente geniales; y segundo, que hay que felicitar calurosa y efusivamente a Sony España por haber conseguido la proeza de que «Final Fantasy VII» vaya a ser traducido al castellano. ¡Enhorabuena!

A caballo ganador. Claro que Sony sabe perfectamente lo que hace al traducir este «Final Fantasy VII». Porque no creáis que ha escogido un RPG cualquiera, no. Para esta su primera experiencia seria con el Rol, Sony ha elegido un título que ha batido todos los récords de ventas en Japón, que es el más esperado en USA y que, por encima de todo, es un juego que posee una calidad gráfica y una riqueza argumental sencillamente impresionantes, que os van a dejar a todos pasmados, os gusten o no los juegos de rol.

Ya tendremos tiempo de hablaros de este título



Al principio comenzaremos solos nuestra aventura, pero poco a poco se nos irán uniendo más y más personajes.





Como en todo buen RPG, los combates tendrán una importancia vital. En este caso se realizarán mediante el sistema de turnos, si bien se ha añadido una barra de tiempo que nos servirá para saber en qué momento exacto nos va a tocar "mover", ya sea para elegir una arma o una magia con la que atacar o para defendernos de un ataque rival.



El mundo de «Final Fantasy VII» es increíblemente bello y tendremos que recorrerlo dialogando con todo tipo de personajes y manteniendo combates con las más extrañas criaturas.






más detenidamente hasta que sea editado en España (si no se producen retrasos, aparecerá el próximo Noviembre), pero vamos a adelantaros algunos pequeños detalles para que entendáis porqué «Final fantasy VII» es un título tan especial.

Imaginaos un juego en el que la intro se convierte en el propio juego, sin cortes ni cambios de resolución; un juego en el cada escenario es una imagen bellísima que presenta una nitidez hasta ahora impensable; un juego en el que los personajes pueden moverse libremente en un entorno tridimensional... imaginaos, en resumen, el juego más bello que hayáis visto nunca en una consola. Todo este artificio gráfico configurará un maravilloso y gigantesco mundo por el que deberemos movernos tal y como lo haríamos en la vida real: hablando con otras personas, luchando contra nuestros enemigos utilizando armas y magias, formando un grupo de valerosos guerreros que nos ayuden en nuestra misión...

No queremos adelantaros demasiados detalles para no impacientaros, pero sabed que «Final Fantasy VII» será una increíble aventura que os sorprenderá por la arrolladora fuerza de sus imágenes y por lo envolvente de su historia. Un juego que, sin duda, marcará un antes y un después en PlayStation.







Como en todo buen RPG que se precie, la fuerza física y el potencial mágico de los miembros de nuestro equipo resultarán vitales para salir victoriosos de los combates. Es la parte estratégica del juego.

SquareSoft en PlayStation

Hasta la salida de este «Final Fantasy VII», el trabajo de Square para PlayStation ha estado muy alejado de su género favorito, el RPG, ya que ha realizado dos arcades de lucha: «Tobal Nº 1» (aparecido en España) y «Tobal Nº 2» (aún sin fecha de salida).

Este extraño título incluía, sin embargo, un modo de juego en el cual los luchadores tenían que afrontar un pequeño RPG que transcurría por los lúgubres ambientes de una mazmorra.

A pesar de que el diseño de los personajes de este juego corrió a cargo de Toriyama -el creador de Dragon Ball-, el estreno de SquareSoft en PlayStation no fue excesivamente brillante.



«Tobal Nº 1».



Ruptura de SquareSoft y Nintendo.

La comunión entre Nintendo y SquareSoft fue durante años total, de tal modo que esta última sólo programaba para las consolas de la Gran N.

Tal era el grado de unión entre ambas compañías que incluso Sigheru Miyamoto (alma mater de Nintendo), colaboró con SquareSoft para la realización de «Mario RPG» para Super Famicom.

Sin embargo, el lanzamiento de la versión americana de este juego trajo consigo los primeros problemas, cuyo resultado fue que en ningún país de Europa se pudo disfrutar de las aventuras de Mario.

Posteriormente Square comenzó a trabajar en «Final Fantasy VII» y todo parecía indicar que el juego sería para N64. Sin embargo, el acuerdo al que llegaron SquareSoft y Sony para la realización de «Tobal Nº1» torció un poco más las relaciones, hasta que finalmente Square anunció que no tenía intención de programar para N64 y que «Final Fantasy VII» sería un juego exclusivo para PlayStation.

Ahora SquareSoft programa únicamente para la máquina de Sony.

Algunas cifras.

* Desde que el primer «Final Fantasy» para NES se puso a la venta en 1987 se han vendido 16 millones de juegos de la saga en todo el mundo.

* «Final Fantasy IV» para Super Nintendo vendió sólo en Japón 2.550.000 unidades.

* «Final Fantasy VII» para PlayStation vendió 2.500.000 copias en su primer fin de semana a la venta.

* Desde que salió a la venta el pasado Febrero, «Final Fantasy VII» ha vendido 5.000.000 de copias en Japón.

* Cambiamos de tema. El juego constará de 3 CD´s, pero Sony no quiere que su precio supere las 10.000 ptas.

El Mundo Perdido: Parque Jurásico 2.

...Y los dinosaurios dominarán las consolas.

Después de haberos mostrado en meses anteriores una panorámica del fenómeno jurásico y haberos descubierto los secretos de la programación de los videojuegos de «El Mundo Perdido», no nos queda más que adelantaros algunos detalles concretos de las versiones para PlayStation, Saturn y MegaDrive que aparecerán definitivamente en el mercado el mes próximo.



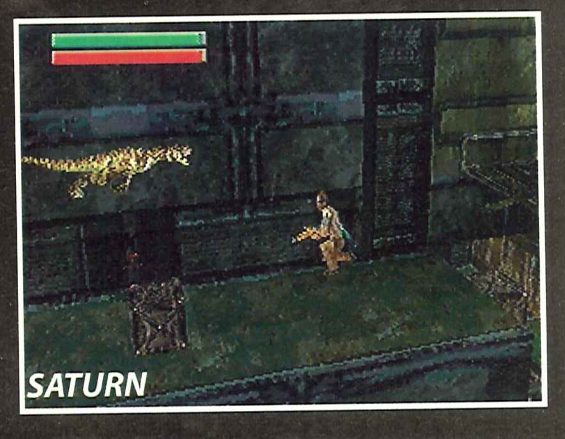
Los efectos de luz y las texturas aplicadas a los escenarios serán de gran calidad y dotarán al juego de una sensación de realismo verdaderamente impresionante.



Los escenarios ofrecerán un aspecto pseudo 3D, es decir, que sólo podremos movernos en dos direcciones, pero en ocasiones deberemos ir hacia el interior de la pantalla.



La complejidad del juego nos deparará muchas sorpresas, incluso niveles bajo el agua con necesidad de encontrar aire.



Algún que otro elemento aventurero nos hará pensar un poco, por ejemplo, en desactivar las vallas electrificadas.

La fiebre Jurásica que nació de las mentes de Michael Crichton y Steven Spielberg volverá a finales de Agosto. Y, como es lógico, con ella llegarán nuevos y fascinantes juegos que harán temblar nuestras consolas.

Los compactos para Saturn y PlayStation (distribuidos en España por Sega y Electronic Arts respectivamente) nos meterán de lleno en el ambiente de El Mundo Perdido y nos ofrecerán la posibilidad de manejar a cinco personajes diferentes con un objetivo común: escapar de la Isla Sorna antes de que vuele por los aires.

Las distintas cualidades de seres tan dispares como un rápido Compi, un gigantesco Tiranosaurio Rex, un agilísimo Raptor, un cazador o una atlética bióloga nos llevarán a vivir cinco juegos bien distintos en los que cada uno de estos personajes se enfrentará a sus propios enemigos, a sus propias y conflictivas situaciones y responderá en cada caso de una manera muy diferente: unos dispararán a sus enemigos, otros utilizarán sus potentes mandíbulas para devorarlos, unos saltarán los obstáculos, otros los arrollarán con su cuerpo, unos huirán ante los dinusaurios, otros comerán humanos...

Pero, aparte de esta gran variedad de protagonistas y situaciones, lo más llamativo de estas dos versiones -casi idénticas entre sí-,

Humanos y dinosaurios compartirán protagonismo


Cazador


Compi


Velociraptor


Sarah Harding


Tiranosaurio Rex


PSX


PSX

Las animaciones de los dinosaurios tienen una pinta alucinante.


Hay un apartado que nos "mosquea" bastante: la jugabilidad.

será su impresionante apartado visual: unas animaciones soberbias de enormes criaturas tridimensionales y unos detalladísimos escenarios pseudo3D conseguirán hacernos creer que hemos vuelto millones de años atrás y que los dinosaurios realmente siguen vivos.

Por su parte, el juego para Mega Drive será completamente diferente a estos dos y nos ha recordado bastante a la primera parte de «Jurassic Park» que apareció en Super Nintendo. Así, nos encontraremos con un "shoot´em up" con tintes de aventura en perspectiva aérea en el que también asumiremos el papel de un osado cazador de dinosaurios, con la particularidad de que esta versión admitirá la participación de dos jugadores simultáneos.

Además, nuestro héroe no sólo podrá caminar, sino que tendrá la posibilidad de moverse en un jeep o en una barca, vehículos a los que podrá subirse en el momento que lo desee (siempre y cuando estén cerca, claro), con el objetivo de escapar con vida de la peligrosa Isla Sorna.

Un entorno gráfico muy atractivo, detallado y bastante realista servirá de escenario a esta peligrosa y muy entretenida aventura que, sin duda, será acogida con entusiasmo por todos los usuarios de la 16 bits de Sega. Pronto en tus pantallas.

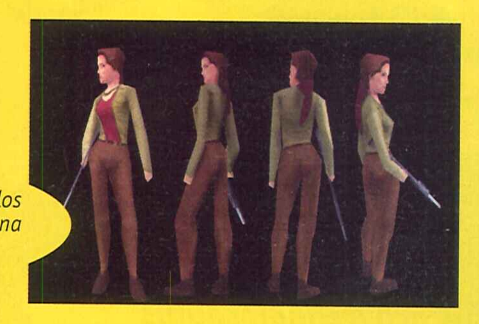

PSX

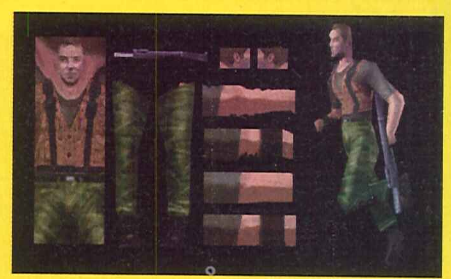

SATURN

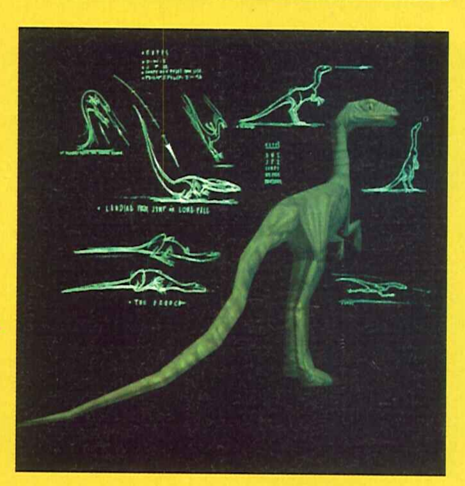
Las fases en las que controlaremos a un gigantesco y agresivo T-Rex serán, sin duda, las más espectaculares.

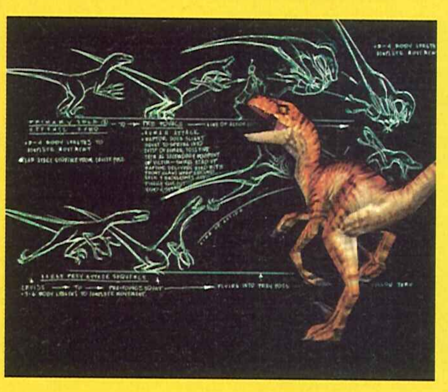

PSX

Unos personajes muy animados



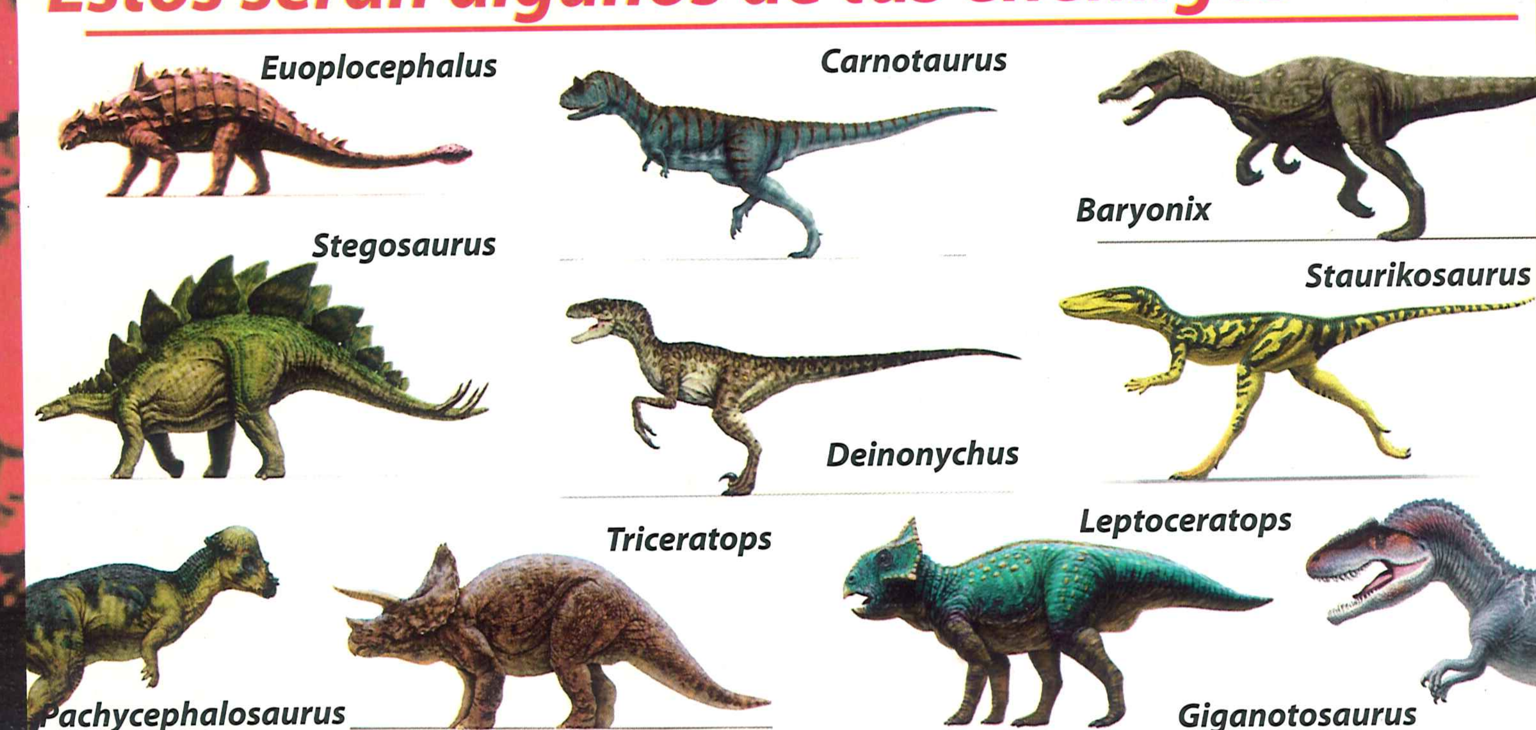






Para la creación de los protagonistas Dream Works no ha escatimado esfuerzos y ha puesto en ellos un esmero muy especial desde los primeros bocetos hasta la aplicación de las texturas, pasando por el minucioso estudio de las animaciones. Los resultados serán asombrosos.

Estos serán algunos de tus enemigos



MEGADRIVE

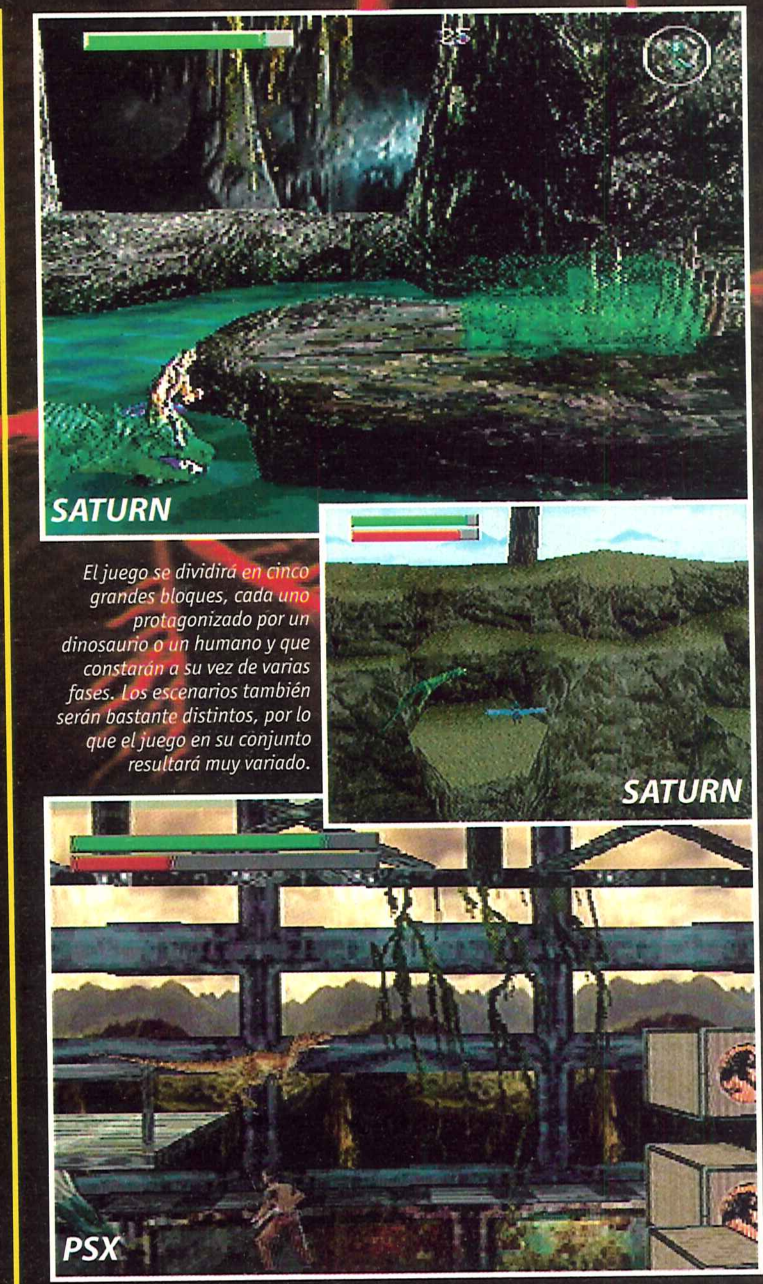


El juego para Mega Drive será completamente diferente a los de las 32 bits. En plan "shoot´em up" nos obligará a recorrer Isla Sorna cumpliendo con las misiones que nos encomiende el ordenador central. Para suavizar nuestra tarea dispondremos de numerosas armas y algunos vehículos extra como un jeep o una barca que podremos usar o dejar cuando queramos.





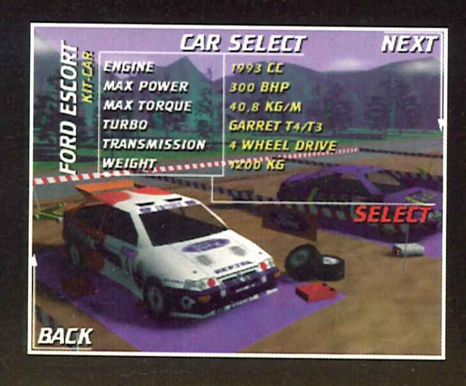




El juego se dividirá en cinco grandes bloques, cada uno protagonizado por un dinosaurio o un humano y que constarán a su vez de varias fases. Los escenarios también serán bastante distintos, por lo que el juego en su conjunto resultará muy variado.

V-RALLY

'97 CHAMPIONSHIP EDITION





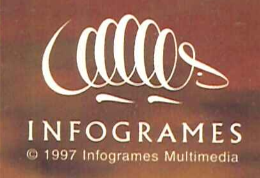


95% - Super Juegos
94% - Hobby Consolas
90% - Micro Mania
9/10 - PlayStation Power



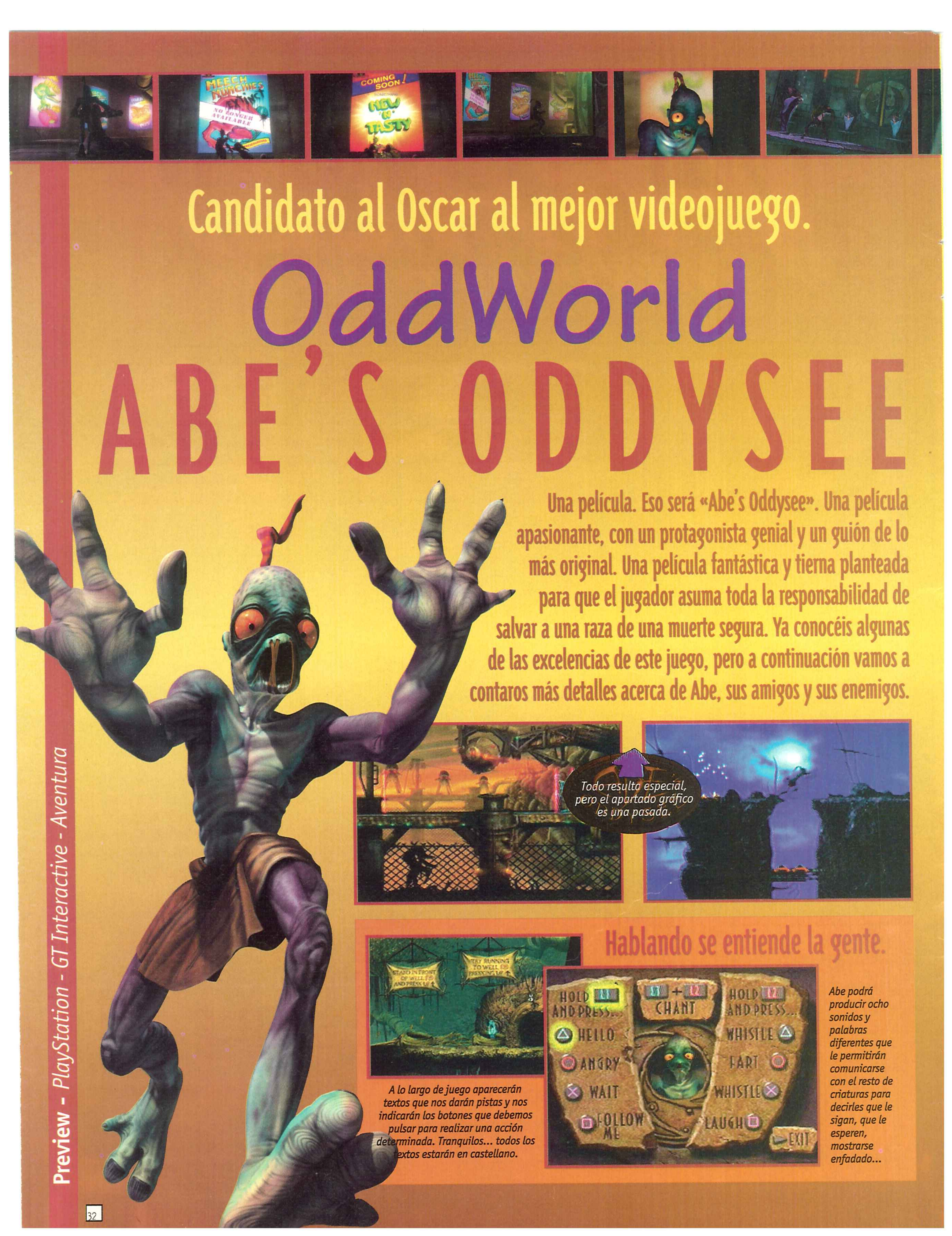
- Coches oficiales del Mundial de Rallies 1997
- Asesoramiento técnico por Ari Vatanen (Campeón mundial de Rallies)
- Modo de varios jugadores
- Condiciones de terreno y atmosféricas variables
- Imágenes en 3D en tiempo real y sonido Dolby Surround
- 3 modos de juego: campeonato, arcade y prueba cronometrada
- 42 tramos diferentes

Heart Racing Action









Candidato al Oscar al mejor videojuego.

OddWorld ABE'S ODDYSEE

Una película. Eso será «Abe's Oddysee». Una película apasionante, con un protagonista genial y un guión de lo más original. Una película fantástica y tierna planteada para que el jugador asuma toda la responsabilidad de salvar a una raza de una muerte segura. Ya conocéis algunas de las excelencias de este juego, pero a continuación vamos a contaros más detalles acerca de Abe, sus amigos y sus enemigos.

Todo resulta especial, pero el apartado gráfico es una pasada.

Hablando se entiende la gente.

A lo largo de juego aparecerán textos que nos darán pistas y nos indicarán los botones que debemos pulsar para realizar una acción determinada. Tranquilos... todos los textos estarán en castellano.

Abe podrá producir ocho sonidos y palabras diferentes que le permitirán comunicarse con el resto de criaturas para decirles que le sigan, que le esperen, mostrarse enfadado...





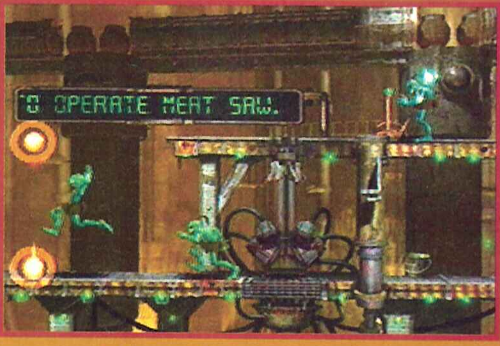



Unos escenarios renderizados con infinitos detalles, casi con realismo fotográfico, o pictórico, servirán como base para que Abe y sus amigos demuestren sus muchísimas habilidades y sus tremendas posibilidades de diversión. Porque aunque los gráficos serán, simplemente, ALUCINANTES, lo realmente impactante de «Abe´s Oddysee» serán las nuevas posibilidades de juego que nos ofrecerá.

En este increíble mundo no deberemos limitarnos a saltar, o a disparar, o a comunicarnos con otros personajes, o a resolver puzzles... tendremos que combinar todas estas habilidades y otras muchas más para conseguir resolver innumerables situaciones diferentes.

Nuestra astucia y nuestra habilidad deberán derrocharse a partes iguales para conseguir que nuestros congéneres consigan escapar de este mundo en el que viven como esclavos. Y para ello, para liberar a cada uno de los cientos de criaturas inocentes, tendremos que descubrir la manera adecuada de hacerlo. Y todos los detalles cobrarán importancia: podremos escondernos en las sombras, deberemos caminar con sigilo si pasamos junto a un enemigo que duerme, los guardianes de los mundos nos abrirán camino si repetimos (hablando) las contraseñas que nos indiquen... La lista de circunstancias de este tipo se hace interminable, pero todas ellas irán surgiendo de una manera muy natural a medida que vayamos adentrandonos en este fascinante Oddworld.

Resulta difícil resumir en unas cuantas líneas todo lo que estamos descubriendo en este título. Tan sólo os podemos decir que, por lo que hemos visto, nos parece uno de los juegos más imaginativos y bellos que se hayan realizado jamás.



Nuestro objetivo será liberar a todos nuestros congéneres. Para ello deberemos conducirlos uno a uno o en pequeños grupos hacia las puertas interdimensionales.

Una impresionate intro será el punto de partida de la historia: Abe se entera de que sus amigos van a ser la próxima comida de los Morlock y decide liberar a todos sus congéneres.



Escenarios de fábula





Estas impresionantes imágenes corresponden a algunos escenarios del juego que, como ya os hemos dicho, están totalmente renderizados y tratados con el mismo cuidado puesto en los personajes. Para la realización del OddWorld se han empleado todo tipo de efectos gráficos poniendo un esmero muy especial en los juegos de luz y en la sensación de realismo de las texturas de todos los elementos. Los resultados, ya lo veis, son asombrosos.



El juego hace gala de una imaginación desbordante y las sorpresas no dejarán de sucederse. Un detalle curioso es que Abe puede adquirir el poder de meterse en el cuerpo de sus enemigos,controlando así sus movimientos.

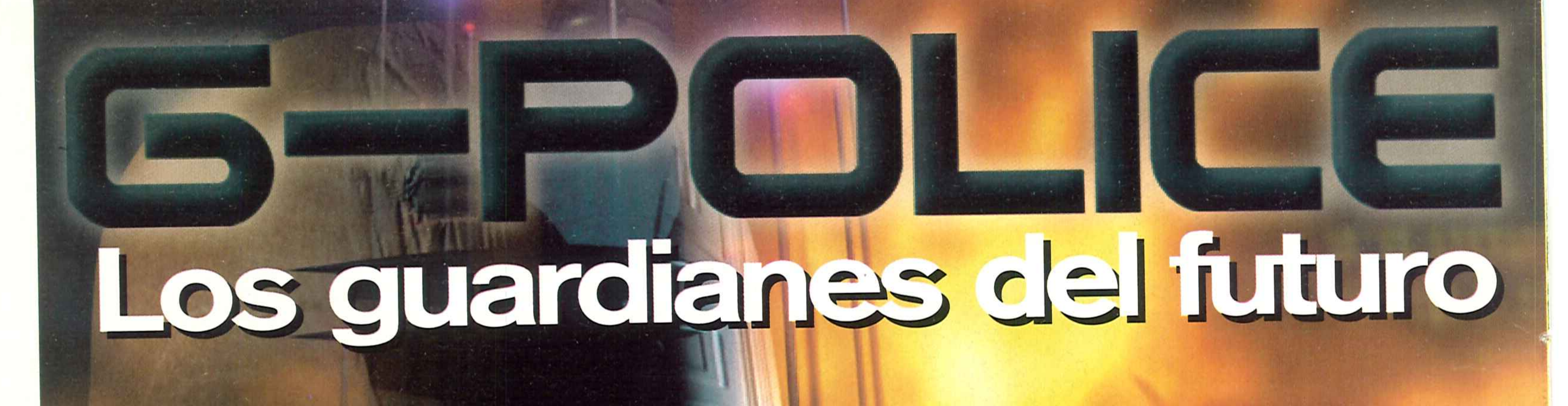
Al principio puede resultar un poco difícil de controlar.







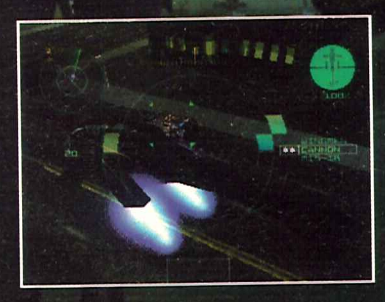
Casi constantemente deberemos interactuar con los otros personajes, como con este extraño animalejo que en ocasiones nos servirá de montura.



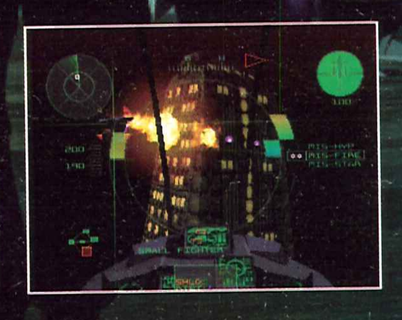
G-POLICE

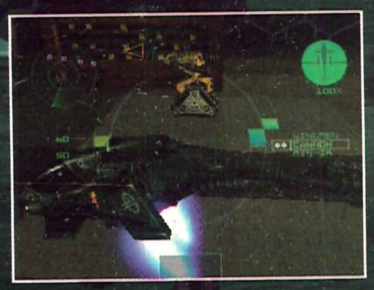
Los guardianes del futuro

Siglo XXI. Los problemas de súper población han llegado a límites incontrolables. La Tierra se encuentra al borde del caos. El Gobierno de Coalición Mundial se ha lanzado a la conquista de cualquier planeta del sistema solar que sirva para instalar nuevas colonias. Este nuevo orden universal requiere la presencia de un poderoso cuerpo de guardianes que mantengan la paz y el orden. Su nombre : G-Police.











Este futurista argumento, que serviría como base para cualquier película de ciencia-ficción, dará pié al próximo y esperado lanzamiento de Psygnosis.

La verdad es que todos estamos bastante ansiosos por que llegue este prometedor título, ya que llevamos nada más y nada menos que dos años oyendo hablar de él y todo indica que debe tratarse de un juego, cuanto menos, hecho a conciencia.

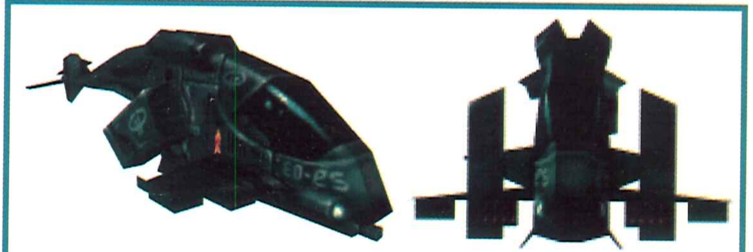
Y es que los programadores, que aseguran haber dedicado 18 meses de su vida a este proyecto, han estado constantemente actualizando y retocando diferentes aspectos del juego, al tiempo que trataban de adaptarlo al máximo a las posibilidades técnicas de PSX.

Toda esta cuidadosa elaboración está derivando en una explosiva mezcla de "shoot'em up" estratégico y simulador en la que el jugador adoptará el papel de Jeff Slater, un miembro de las fuerzas del orden conocidas como "G-Police", quien patrullará las abarrotadas y peligrosas ciudades a bordo de una aeronave de guerra dotada de armas pesadas.

Sin embargo, la labor de Jeff Slater no se limitará a limpiar las calles de indeseables, sino que además deberá investigar la misteriosa muerte de su hermana, que también formaba parte de esta fuerza especial.

Esta circunstancia convertirá a «G-Police» en un peculiar juego de acción con dosis de aventura e intriga que se desarrollará en una atmósfera inquietante y que ofrecerá sorprendentes giros en su argumento.

Todo esto, a partir del próximo mes de Octubre.

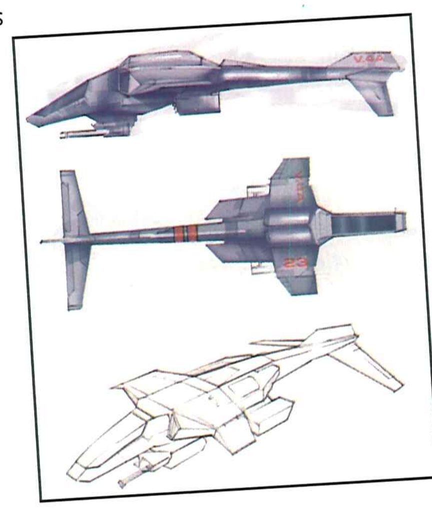


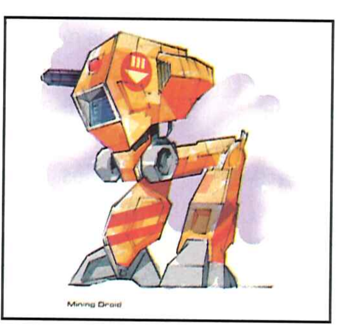
Este es el aspecto de nuestra aeronave. Su maniobrabilidad es excelente y nos permitirá sobrevolar con precisión las calles de la ciudad. También estará dotada de un sofisticado armamento que nos facilitará la labor de "disuadir" a los malhechores.

Psygnosis editará el mes próximo este esperado «G-Police», un juego que la compañía británica espera se convierta en uno de los mayores éxitos del año.

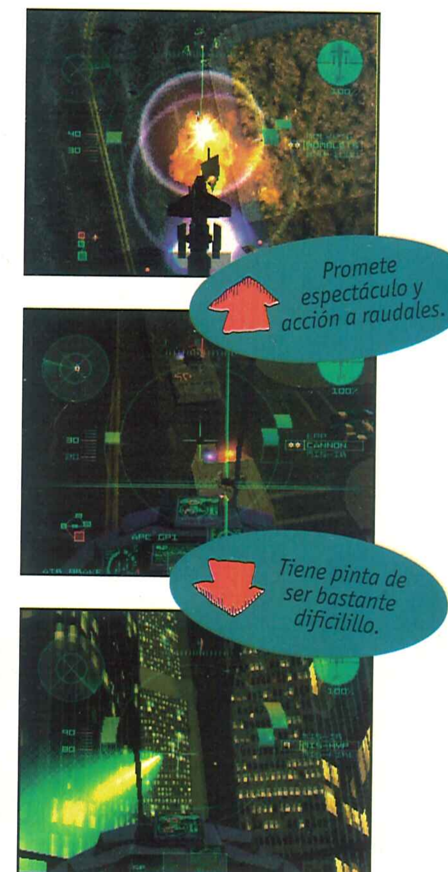


Sin duda alguna, la espectacularidad gráfica será una de las notas más atractivas de un arcade que combinará acción y estrategia a partes iguales. Lo más llamativo del juego será que podremos volar con entera libertad entre los edificios de la gran ciudad.





Este es uno de los juegos que más trabajo a nivel gráfico ha dado a los estudios de Psygnosis, que han gastado en su desarrollo más de 2 millones de libras. Y una curiosidad: el programador español Carlos Ulloa efectuó en este juego su primer trabajo, encargándose de la sombra que proyecta la aeronave.



La tecnología del siglo XXI

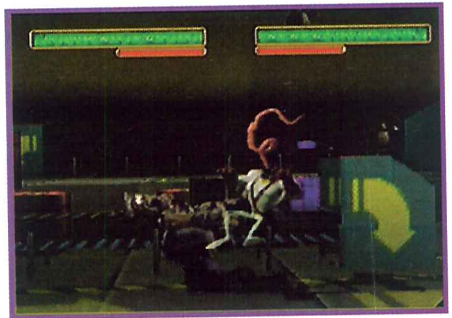
El apartado técnico de este juego será uno de sus grandes atractivos.

Mediante diferentes perspectivas se nos permitirá ver desde el interior de la nave o desde fuera de ella, disfrutando en cualquier caso de un fantástico mundo tridimensional por el que podremos movernos con total libertad. Las naves estarán renderizadas, habrá increíbles efectos de luz y disfrutaremos de un movimiento tan veloz como suave. A esto habrá que añadirle la trabajada banda sonora (que incluirá la voz de un narrador) y un extenso repertorio de secuencias cinemáticas.

Duelos a muerte... ¡de risa!

CLAYFIGHTER EXTREME

La saga «Clayfighter» es la más original, simpática y humorística de cuantas series de lucha han aparecido para consola alguna. Puede resultar contradictorio que un juego de lucha se convierta en lo que podríamos llamar un juego "de risa", como las películas, pero os aseguramos que así es y que esta versión para Nintendo 64 va a ser su mejor y más hilarante exponente.





Y es que los protagonistas de esta parodia son personajes de plastilina capaces de deformarse de mil formas diferentes, que en vez de sangre salpican la pantalla de relojes, pañuelos o cartas de póker y que tienen personajes tan curiosos como Santa Clauss convertido en luchador de sumo. Sobre la base de seres de este porte, es fácil imaginar que es imposible luchar con "mala idea".

Las dos versiones anteriores para Super Nintendo ya tuvieron exactamente las mismas cualidades, pero claro, no dispusieron del poder gráfico que ahora facilita N64 y que parece que va a estar bastante bien aprovechado.

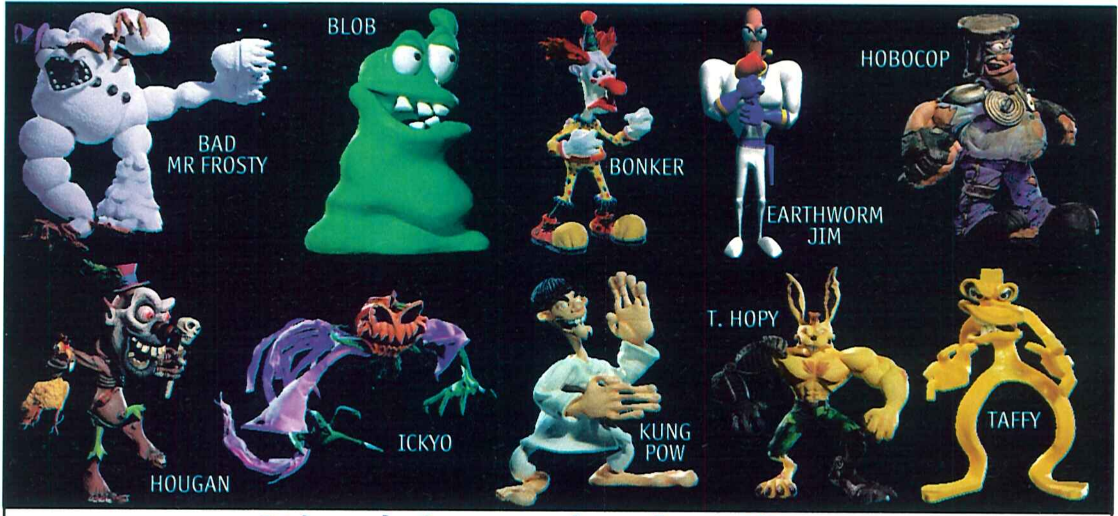
Y decimos que "parece" porque hasta ahora sólo hemos tenido acceso a una versión beta de la que hemos podido extraer muy pocas conclusiones. Pero lo que sí podemos adelantaros ya es que va a haber más de 20 escenarios y que éstos serán totalmente 3D y estarán plagaditos de elementos móviles. Y que habrá campos de guerra, castillos helados, casas de muñecas, templos, casas fantasmas...

Otro dato interesante es que los diez personajes ahora mismo disponibles siguen las mismas pautas de tridimensionalidad que los escenarios, con el atractivo añadido de poder deformarse y moverse con una fluidez genial. Entre ellos se encyuentran desde los famosos Blob o Taffy hasta un EarthWorm Jim de lo más atlético, pasando por hechiceros de vudú y calabazas de Halloween, cada uno con infinidad de desternillantes ataques especiales.

Como veis, se trata de un arcade de lucha que intentará equilibrar el ritmo salvaje de este tipo de juegos con una simpatía y una originalidad a prueba de carcajadas.

Intro





Diez héroes de plastilina.

Estos son los personajes que aparecen en el cartucho de prueba que tenemos, y no sabemos si habrá más en el juego definitivo. Algunos son viejos conocidos y otros nuevos fichajes, pero todos son unos tipos geniales.



Simpatía y buen humor serán los principales ingredientes de este original juego de lucha.









Interplay va a revolucionar los juegos de lucha en N64 con este genial y alocado título.





¿Posibles protagonistas?

Junto a los 10 personajes "oficiales" que os mostramos arriba, aparecen datos sobre algunos más que, aunque no están disponibles en el juego, pueden ser enemigos finales o caracteres ocultos. Sin duda son los más curiosos y originales.

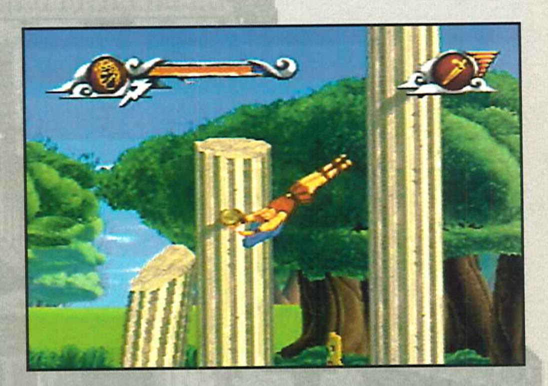


Héroe de la mitología, del cine y de las consolas.

HÉRCULES



Con «Hércules» los usuarios de PlayStation podrán asumir el papel del héroe griego que protagonizará la película que Disney estrenará estas Navidades. Como viene siendo habitual, el juego se va a adelantar a la presentación española del film, por lo que si leéis estás páginas descubriréis al mismo tiempo de qué va a ir el videojuego y la película.







El hecho de que los escenarios estén tan bien detallados será el resultado de un trabajo que empezó con la preparación de los bocetos de cada nivel. La fidelidad estética a la película será total.

Hércules ha perdido su prerrogativa de dios al haber sido robado de su cuna en el Olimpo por el malvado Hades, quien ve en él un peligro. Desarmado de sus poderes, nuestro héroe vaga por el mundo confiado únicamente a su desmesurada fuerza física, que le convierte, si no en un dios, sí al menos en un ser mucho más poderoso que el resto de los mortales. El hijo de Zeus no tarda en convertirse en un héroe popular.

Pero las acciones de Hércules van siempre en contra de los malvados planes de Hades, lo que provoca que el dios de los infiernos decida sacar a sus huestes para acabar con el molesto hombretón: pequeños diablos, centauros, hidras de múltiples cabezas y cíclopes, entre otras criaturas, seguirán constantemente los pasos de nuestro héroe.

Armado de su espada y con la única compañía de Pegaso, su inseparable caballo volador, nuestro amigo deberá verse las caras con todos estos peligros y con muchos otros más que para él han ingeniado los desarrolladores de Disney Interactive para la ocasión. Así, además de pegar los espadazos habituales que veremos en la película, Hércules deberá demostrar en PlayStation su agilidad física, su habilidad para las plataformas y su inteligencia para resolver pequeños puzzles.

Pero, por si la cosa os parece fácil, además deberá orientarse por complejos mapeados convertidos en auténticos laberintos debido al uso de unas 3D bastante peculiares, que permiten a nuestro héroe moverse hacia el fondo o hacia el frente de los escenarios sólo en algunos momentos concretos. Además se encontrará con fases en las que deberá correr de espaldas a nosotros sorteando todo tipo de obstáculos.

Con todo esto ya podéis imaginaros lo que os espera. Porque aunque Hércules parezca a priori un juego de niños, mucho nos tememos que sólo los más diestros en las artes consoleras serán capaces de ayudar a nuestro amigo a derrotar a las hordas del dios de los infiernos.

La película dentro del juego







La película tendrá todos los ingredientes típicos de las producciones Disney: dramatismo, humor, exaltación al heroísmo, al compañerismo, al amor... El videojuego reforzará estas emociones incluyendo escenas del film antes de cada fase.

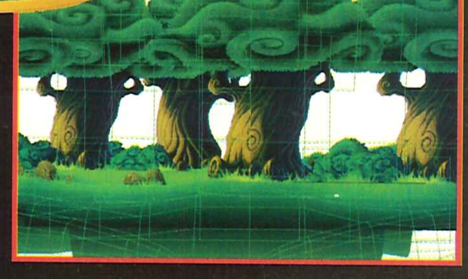


La nueva producción de Disney llegará a PlayStation el próximo mes de Octubre.

Pseudo 3D



Reflejará a la perfección todo el encanto de las producciones Disney.



Hércules es un "sprite" plano, en 2D, sin embargo, los elementos que conforman los escenarios y algunos enemigos están diseñados y generados en 3D. El juego será bidimensional, aunque en ocasiones nos dejará avanzar hacia el fondo o el exterior de la pantalla.



A la vista de estas imágenes, parece claro que, al menos a nivel gráfico, este juego será el mejor que haya realizado Disney Interactive hasta la fecha.

Hay momentos en los que puede parecer algo simplón.



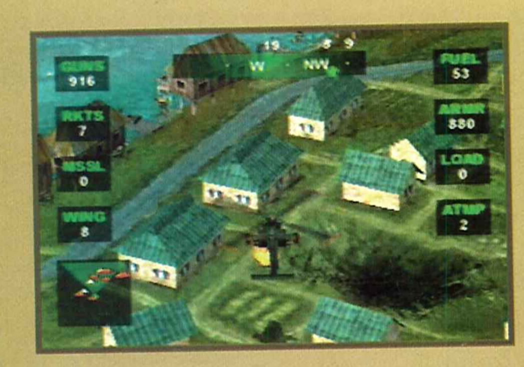
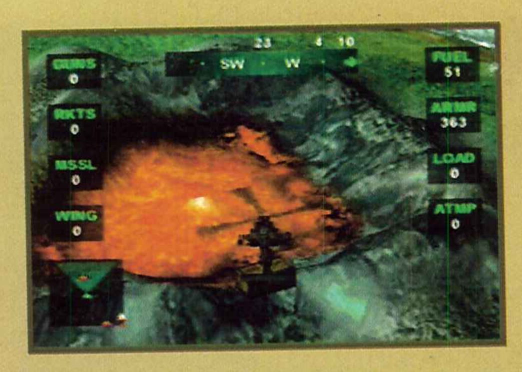


¡Gracias a los dioses!





Las ayudas que recibirá nuestro héroe le vendrán caídas del cielo, (bueno, del Olimpo), en forma de distintos poderes otorgados por los dioses: el rayo de Zeus, el fuego de Hefestos, el casco de Marte, las botas de Hermes...


El conflicto más atómico

NUCLEAR STRIKE

La saga «Strike» regresa como cada año para alistarnos a su particular ejército y hacernos sentir el olor de la metralla... todo ello sin movernos de nuestro sillón.

Seguro que casi todos os los sabéis de memoria (ya es algo así como la lista de los reyes godos), pero a nosotros nos encanta recordar toda la saga cada vez que aparece una nueva entrega: «Desert», «Jungle», «Urban», «Soviet» y ahora «Nuclear Strike». Y van cinco.

Electronic Arts sigue insistiendo con uno de sus juegos insignia y es que, a pesar del paso del tiempo, su fórmula en absoluto está desgastada y las correspondientes mejoras técnicas de cada entrega consiguen que el juego esté siempre a la última.

Una vez más nos encontraremos con el poderoso helicóptero Apache cumpliendo todo tipo de misiones en los parajes más insospechados bajo su clásica perspectiva aérea que nos muestra a todos los elementos en miniatura, algo que siempre nos ha recordado a los míticos soldaditos de plomo con los que jugaban nuestros padres.

Esta vez, y para no ser menos que sus predecesoras, esta nueva versión se presentará cargada de novedades. A priori nos han llamado la atención las mejoras gráficas en la presentación y diseño de algunos elementos, la inclusión de infinidad de secuencias de vídeo no sólo para la "intro" sino también en las comunicaciones del alto mando, la mayor presencia de diálogos (por desgracia en inglés) y las nuevas y sorprendentes misiones, que esta vez nos llevarán a pilotar hasta 10 vehículos además de nuestro querido Apache. Y como excusa para la ocasión, nada más y nada menos que un conflicto nuclear de por medio.

El mes próximo llegará este título tan esperado por los amantes de la acción y la estrategia.

Todas las novedades parecen interesantes, y el juego tiene toda la pinta de ser tan adictivo como el resto de la saga.

Ahora las órdenes del alto mando las veremos mediante espectaculares secuencias de vídeo, rodadas con constantes cambios de plano al estilo de los films bélicos de la última hornada.

La inclusión de diálogos es todo un acierto, pero al estar en inglés de poco nos van a servir.



Nuevos vehículos




EA nos ha prometido que podremos disponer de más de diez vehículos además de nuestro entrañable Apache, entre los que se encontrarán otros tipo de helicópteros y aviones.

OVERBOARD




¡¡Al abordajeee!!

Psygnosis nos presenta un curioso título que tendrá el desarrollo de los "shoot´em up" tradicionales pero con el aliciente añadido de que el protagonista será un barco pirata que surca los siete mares hundiendo galeones españoles.



«OverBoard» consiguió una puntuación de 10 en originalidad en los controles de calidad internos de Psygnosis. Teniendo en cuenta los tiempos que corren, no es un dato que podamos desdeñar en absoluto. Y menos todavía si contamos con el mérito añadido de haber partido de un género tan manido y poco dado a las innovaciones como es el de los "shoot'em up".

La causa de tanta originalidad la encontramos en que los chicos de Psygnosis han cogido la base de un "mata-mata" normal y han tenido la notable ocurrencia de cambiar las naves espaciales por barcos piratas, los rayos láser por cañones y los ingenios mecánicos por fabulosos monstruos marinos, creando así un ambiente enormemente atractivo.

Además, están siendo capaces de sacarle un excelente partido al apartado gráfico, de manera que todo apunta a que, junto a la diversión innata del género, encontraremos muchos motivos para sorprendernos gracias a la belleza de sus escenarios y a los fantástico de sus personajes.

Vete preparando para el inminente abordaje de Psygnosis.



La idea y el bonito entorno gráfico.







En algunos niveles cambiaremos nuestro barco por otras naves del estilo de este gracioso dirigible.

Que termine resultando un poco repetitivo.



Dragones y serpientes marinas serán algunos de los impresionantes enemigos finales que encontraremos.



Tendremos un buen arsenal a nuestra disposición para poder conquistar el mayor número posible de puertos.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

MRC

PARA LOS SEDIENTOS DE VELOCIDAD

Varios vehículos todo-terreno se reunirán en un cartucho para Nintendo 64 que intentará arrastraros a la vorágine de unas carreras llenas de obstáculos, emociones y sorpresas. Preparaos para corren en circuitos que transcurrirán por tramos urbanos o campo através, sobre asfalto o sobre nieve, y que os obligarán a adaptaros a las condiciones más adversas.

Imagineer se ha encargado de hacer el primer juego de coches "serio" que llegará a Nintendo 64 y que se aleja bastante de las premisas del divertidísimo «Mario Kart 64».

La idea básica del juego resulta, sin embargo, de lo más atractiva ya que nos pondrá al volante de varios tipos de vehículos que correrán por circuitos que cambian de aspecto y superficie a cada tramo, de modo que lo que ahora es asfalto unos metros más adelante será nieve, barro, o travesaños de madera. Es más, incluso se abrirán a ante nosotros caminos alternativos o atajos que se convertirán en auténticas trampas si no llevamos el vehículo apropiado. Y es que para jugar con «MRC» podremos optar entre veloces bólidos de impresionante aceleración o portentosos todo-terreno capaces de atravesar cualquier superficie. Además podremos configurar todos y cada uno de los elementos del auto, ajustando la suspensión, los frenos, el tipo de ruedas, la transmisión....

Para disfrutar a tope del juego podremos optar por correr campeonatos, competir contra el crono en Time Trial, correr libremente las pistas o entablar un apasionante mano a mano a pantalla partida con algún amigo que se atreva a retarnos.

Por otra parte, los chicos de Imagineer se han esmerado bastante en el apartado gráfico del juego, de manera que no nos encontraremos con "sorpresas' del tipo de que los edificios del horizonte aparecen de golpe o que la carretera se desvanece repentinamente bajo nuestros pies.

Habrá que esperar hasta el mes próximo para confirmar si es un juego tan divertido como sus creadores afirman, aunque por lo que ya hemos podido ver, la simulación de coches parece que se va a estrenar con muy buen pie en Nintendo 64.





Aquí tenéis el plantel de coches del que vais a poder disponer en «MRC». Como podéis ver, es bastante amplio y variado y podéis encontrar desde veloces bólidos a auténticos vehículos todo-terreno, pasando por algún que otro "pick-up" y varios modelos de coches de rally.

El máximo de emoción.

El juego será compatible con el Rumble Pack, el periférico que Nintendo pone a la venta simultáneamente con «Lylat Wars». Gracias al Rumble Pack notaremos mediante vibraciones los cambios de terreno, los saltos, los choques y los derrapes como si estuviéramos a los mandos de un auténtico coche de carreras. Por cierto, Nintendo va a poner a la venta el Rumble Pack de manera independiente, es decir, sin necesidad de comprar otro juego, aunque aún no se ha confirmado el precio.





El primer simulador de coches "realista" que llega a Nintendo 64.





¿Qué camino te gusta?

A lo largo de todas las carreras se nos darán varias ocasiones de elegir caminos diferentes. De esta elección dependerá en gran medida nuestro éxito, pues no todos los caminos son aptos para todos los vehículos, ya que no es lo mismo circular sobre hielo que sobre asfalto o sobre arena.







Un coche a tu medida.

Otra de las características que lucirá este título es que nos ofrecerá la posibilidad de modificar las características técnicas de nuestros vehículos: frenos, suspensión, aerodinámica...







El "efecto niebla" tan característico en muchos juegos de Nintendo 64, también se hará palpable en muchos tramos de los circuitos de «MRC».

Nos parece que no tiene el número de circuitos va a resultar algo escaso.

La lucha está en las calles



LAST BRONX

El grupo de programación AM#3 nos está preparando un nuevo juego de lucha que va a poner las cosas muy calientes en el género. Estamos hablando de la conversión de «Last Bronx», el famoso arcade que hizo furor hace algún tiempo en los salones recreativos y que pronto va a repetir su tremendo éxito en Saturn.

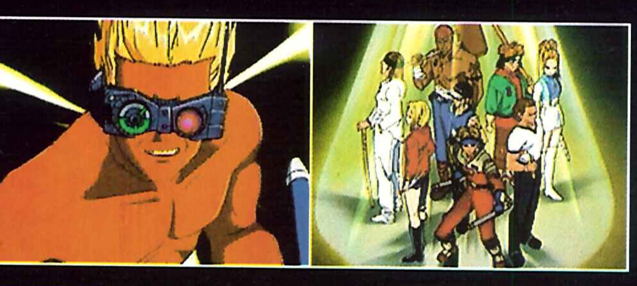
Los suburbios de Tokyo van a ser el escenario donde se van a desarrollar las luchas callejeras entre los ocho luchadores que participarán en «Last Bronx». Desde los pasillos de una estación de metro abandonada a un sucio callejón sin salida, los combates se sucederán sin cesar en lugares totalmente reales en los que los ocho representantes de los diversos clanes callejeros pondrán a prueba sus diferentes técnicas de combate.

El aspecto más revolucionario de este nuevo juego de Sega va a ser la inclusión de distintas modalidades de artes marciales con sus armas correspondientes. Así, podremos ver a luchadores haciendo una auténtica exhibición del empleo de armas como los nunchakus, el bastón bo, los palos de kendo o la katana de madera. Como podéis ver en las imágenes, los programadores de AM#3 están cuidando al máximo el aspecto gráfico del juego para ofrecer unos luchadores de gran tamaño, en alta resolución y dotados de todo tipo de asombrosos detalles.

Las numerosas opciones de «Last Bronx» vendrán distribuidas en dos CD´s, y se incluirán algunas muy curiosas, como el "Match Mode", donde podremos escoger a dos luchadores cualquiera y ver cómo se pegan entre sí controlados por la inteligencia artificial del juego. También incorporará un útil y curioso tutorial en el que los personajes que seleccionemos se pondrán a hablar sobre sus distintas técnicas de lucha mientras se proyecta una película.

Estad muy atentos porque estamos ante un auténtico bombazo que promete convertirse en uno de los juegos de lucha más realistas y completos de la historia.





En la "intro" al más puro estilo manga podremos ver la historia de cada personaje y las causas por las que todos ellos han llegado hasta este torneo callejero.



Sin duda uno de los grandes atractivos de este juego es la utilización por parte de los luchadores de diferentes armas clásicas de las artes marciales, como los nunchakus.






Promete dejarnos boquiabiertos con sus sensacionales gráficos.



Ocho luchadores parecen pocos en principio.

El plantel de luchadores de este juego no será excesivamente amplio, pero es tal la variedad de estilos de cada luchador que llevará tiempo conocerlos a todos

Nos habla Akinobu Abe, productor del juego

La primera versión jugable de «Last Bronx» apareció en el Tokyo Game Show. ¿Qué impresión causó entre los jugadores que lo probaron?

Recibimos una respuesta muy positiva y muy participativa de los usuarios en el show. Por ejemplo, la versión ROM del Game Show no tenía efectos de difuminado en el movimiento de las armas y recibimos una gran cantidad de peticiones por parte de los jugadores del arcade para que los incluyéramos. En ese momento decidimos añadir dicho efecto, a pesar de las dificultades técnicas que entrañaba. Otros comentarios que se escucharon en el Show fueron que los luchadores son más grandes que en cualquier juego de lucha en 3D poligonal anterior, que las texturas de las caras y la ropa son más detalladas de lo que esperaban, o que el movimiento de los personajes es casi idéntico al de la versión arcade (más vale, porque utilizamos las mismas rutinas).

Aquella "demo" se encontraba en 30% de su desarrollo. ¿Qué aspectos importantes se la ha añadido?

Bueno, ahora mismo ya están metidos todos los personajes en la ROM (en la versión del Show sólo había cuatro disponibles), con cinco fases adicionales (todas con gráficos nuevos y mejorados) y efectos de difuminado en el movimiento de las armas. De todas formas, ya sabéis que pueden surgir ajustes hasta el último momento del desarrollo.

¿Cual es la mayor diferencia entre jugar a un juego en casa o en una recreativa? ¿Qué otros extras puedes confirmarnos en este momento que contendrá la versión de Saturn?

La principal diferencia es el usuario al que se dirige cada versión. Mientras que los jugadores de la versión arcade son relativamente limitados (aquellos que tienen un conocimiento de los videojuegos muy profundo), nosotros buscamos acercar la versión de Saturn a una variedad de gente mucho más amplia, que no sea necesariamente experta en videojuegos. Esto es algo que teníamos en la mente desde el principio, hacer el juego de tal manera que pudiera ser disfrutado no sólo por los seguidores acérrimos del arcade, sino también por gente nueva.

¿Tenéis planeado introducir nuevos luchadores o nuevas armas en la versión de Saturn?

No tenemos pensado de momento añadir ningún luchador nuevo, ya que afectaría a la correlación que existe entre los personajes. De todas formas, hemos decidido incluir un modo de juego secreto que fue muy bien recibido en la versión arcade. Me estoy refiriendo al modo de "arma bromista", donde podremos ver por ejemplo como la espada de madera de Kurosawa se transforma en un abanico gigante.

¿Cuales son los aspectos con los que estás quedando más satisfecho de la versión de Saturn?

En los juegos de lucha para Saturn siempre ha habido que elegir entre "resolución" o "fondos reales en 3D". Para este título hemos logrado combinar ambos y estamos muy satisfechos de los resultados que hemos conseguido en este aspecto.




Llegó la hora de las motoras



En medio de tanto coche como está llegando últimamente a PlayStation, Sony se sube también al carro de la velocidad pero de una manera más original y muchísimo más refrescante: proponiéndonos una trepidante competición de lanchas motoras.

Ya os contamos en un reportaje que hicimos hace dos meses, que los altos cargos de Sony consideran a este juego como el más importante que está siendo realizado por su equipo de programación en Gran Bretaña. De esta forma, aunque han apostando por un género tan "seguro" como es el de la velocidad, nos encontraremos con un juego muy original que se desmarcara por completo de los estilos clásicos. El resultado será una vertiginosa competición de lanchas motoras a través de larguísimos y sinuosos circuitos naturales que transcurrirán por diferentes parajes del planeta.

Todo huele a calidad en este compacto. En primer lugar la sorprendente resolución del juego en pantalla, que por sí sola ya consigue aportar una calidad sobresaliente a las imágenes. Después, otros detalles técnicos igual de interesantes, como los diseños de las lanchas y circuitos o la espectacular y efectiva sensación de velocidad y de ir navegando sobre las olas, han llamado también poderosamente nuestra atención. Por último, no faltarán ese puñado de detalles que convierten a un juego en uno de esos arcades brutales de los que resulta difícil despegarse: el emocionante sentido de la competición, el extenso repertorio de lanchas y circuitos o la inclusión de diferentes items (representados por bolas de colores) contribuirán a que el juego gane muchos enteros en su valoración global.

Con todos estos ingredientes Sony pretende llevarnos al éxtasis de la velocidad a partir del próximo mes de Octubre. Y parece que, una vez más, va a conseguirlo.

La sensación de velocidad sobre el agua, tan realista como espectacular.

En esta versión beta no hemos visto demasiadas opciones y modos de juego.

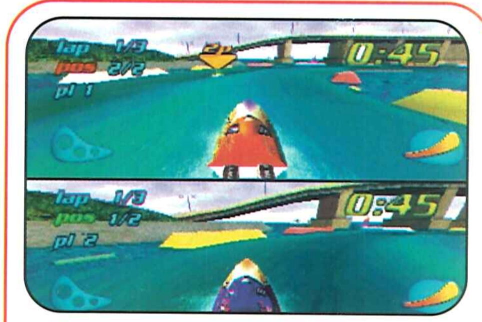
Como es lógico, el juego pondrá a nuestra disposición varios modelos de motoras con distintas características, aunque en principio no estarán todas disponibles.



Igualmente, tendremos a nuestra disposición seis circuitos, diferentes que podremos recorrer de día, de noche o en el modo "mirror", es decir en sentido contrario.



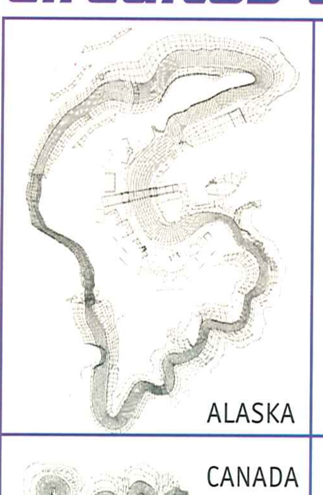
dos jugadores



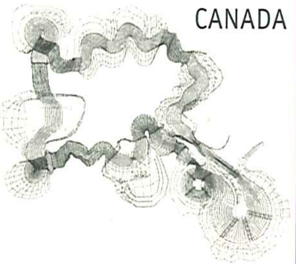


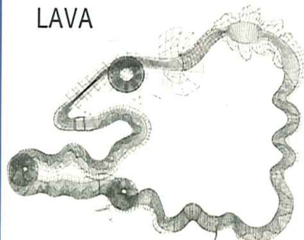
Dentro de la opción para dos jugadores dispondremos a su vez de otras dos opciones: pantalla partida en vertical o en horizontal.

circuitos acuáticos



CANYON

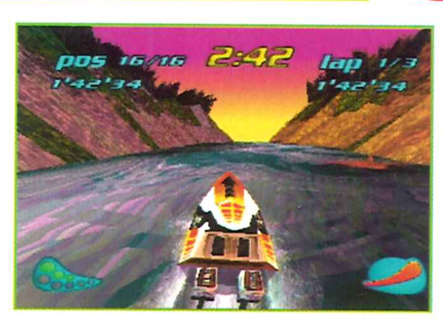








Estos que veis aquí son los seis circuitos que estarán a nuestra disposición en principio. Todos ellos están repletos de giros y curvas y tienen una longitud más que considerable. Además serán fácilmente identificables por sus características particulares.





Creado por el propio departamento de desarrollo de Sony Europa, el mes próximo nos llegará este refrescante y original juego de velocidad.







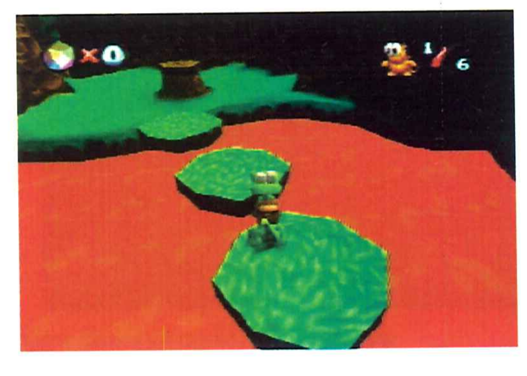


B.S.O.

Uno de los grupos más populares en el panorama musical inglés. "Apollo Four Forty" han compuesto una canción especialmente para este juego, llamada "Carrera Rápida". Todo un lujo.

CROC
Un cocodrilo al rescate

Fox Interactive y Argonaut han decidido unir su talento para desarrollar un nuevo juego de plataformas que revolucionará totalmente este género en PlayStation. Dotado de unos gráficos de la más alta calidad y de un entorno tridimensional que quita el aliento, los aspectos técnicos de «Croc» sólo serán superados por la simpatía de su protagonista.





Los gobbos eran un pueblo pacífico que vivía tranquilo en el interior del bosque. Un día, mientras el rey gobbo paseaba por la orilla del rio, vio cómo descendía corriente abajo una cesta que parecía contener algo. Decidió recogerla y... ¡oh, sorpresa! Un bebé cocodrilo se encontraba en su interior.

De repente, ante sus atónicos ojos, el pequeño cocodrilo empezó a crecer y crecer hasta alcanzar un tamaño enorme. El rey quedó perplejo ante tan milagroso acontecimiento, pero -lejos de sustarse- interpretó que aquello era una buena señal y decidió quedarse con esa maravillosa criatura y cuidarla como si fuera uno de los suyos.

Croc, que así decidieron llamar al cocodrilo, se integró perfectamente en el mundo de los gobbos y vivió con ellos feliz y contento hasta que un aciago día llegó al pueblo un inmenso monstruo verde acompañado de un ejército de sicarios. De nada sirvió a los gobbos tratar de huir, ya que de inmediato fueron hechos prisioneros. Afortunadamente, el rey consiguió que el joven cocodrilo pudiera escapar de tan horrible invasión.

Pues bien, llegados a este punto le toca el turno a Croc de devolverle el favor a esta amable tribu y tendrá que afrontar la misión de rescatar a sus amigos. Para ello nuestro héroe deberá viajar por cuatro islas plagadas de peligros -cada una formada a su vez por trece subniveles- donde encontrará a los gobbos prisioneros junto a un sinfín de objetos y puzzles que tendrá que resolver para poder continuar su camino.

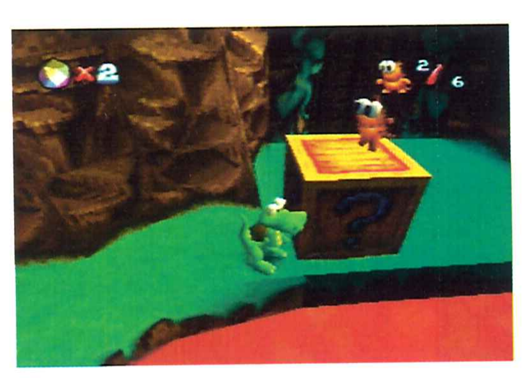
Croc tendrá el desarrollo clásico de un plataformas pero con la peculiaridad de que el entorno será completamente tridimensional, lo que significa que el grado de libertad para explorar será prácticamente total y no tendremos que limitarnos a movernos sólamente hacia adelante.

El mes próximo os contaremos más detalles sobre este juego que promete ser uno de los plataformas más divertidos para PSX.





Este simpático cocodrilo necesitará de toda su pericia a la hora de saltar, nadar e incluso colgarse para superar los más de cincuenta niveles en los que se desarrollará el juego.



Dentro de cada nivel nuestra misión será localizar y rescatar a los gobbos que han sido hechos prisioneros.

Tras los pasos de Mario



No pretende disimularlo. «Croc» es un juego que trata de llevar a PlayStation el planteamiento gráfico que «Mario 64» introdujo en N64. Guardando las distancias con el título del genial Miyamoto, «Croc» también será un juego de plataformas tridimensional que nos ofrecerá una libertad total de movimientos.

Una visión innovadora



«Croc» incorporará un innovador sistema de cámaras que los programadores han denominado "Cámara Croc", consistente en una visualización del entorno bien desde los ojos de Croc o bien a través de la visión posterior de un cuervo que persigue a nuestro amigo.

De plataformas y animalejos varios...



El más claro antecedente de «Croc» lo podemos encontrar en «Bubsy 3D», pero sus gráficos eran mucho más simples.



El aspecto de «Croc» recuerda mucho al de «Crash Bandicoot», pero aquí tendremos una mayor libertad.



Aunque todavía no está definitivamente finalizado, el aspecto gráfico de «Croc» es realmente atractivo y su entorno tridimensional permitirá una libertad de acción pocas veces vista en una consola.



Quedaros con la cara y el nombre de este cocodrilo, pues seguro que va a ser uno de los personajes más populares de este año en PlayStation.

Un plataformas totalmente tridimensional y con unos gráficos muy coloristas.

¿Resultará difícil acostumbrarse a los cambios de perspectiva?

El retorno de Argonauts



*Argonaut Software es una compañía con solera en el mundo de los videojuegos. A pesar de que no se ha prodigado demasiado desde su ya lejana creación en 1982, sus escasos trabajos han sido siempre recibidos con excelentes críticas. El juego que les catapultó a la fama fue **«Star Wing»** para **Super Nintendo**, un cartucho que se caracterizaba por incorporar un chip llamado **Super FX**. Este chip desarrollado por la propia compañía permitía un tratamiento especial de los gráficos 3D. Posteriormente se desarrollaría una segunda versión del chip que se caracterizó por acelerar las animaciones de los objeto, y que fue utilizado en otro famoso juego, **«Stunt Race FX»**.*

Tras esto, poco más se supo de esta compañía que ha pasado a la historia de los videojuegos como una de las pocas que ha desarrollado su propio hardware. Ahora, Argonauts vuelve a la carga con «Croc», su primera incursión en el mundo de PlayStation y un programa que promete ser tan revolucionario como lo fue en su momento «Star Wing».

ROSCO McQUEEN

Todos contra el fuego

Seguro que en vuestra andadura como jugones habéis encarnado a todo tipo de personajes, desde ninjas hiper activos a soldados espaciales. Pero... ¿qué os parecería si gracias a Sony pudierais poneros en la piel nada más y nada menos que de un bombero del año 2038?

En el siglo XXI pocas cosas han cambiado para los sufridos bomberos que se juegan la vida incendio tras incendio: Rosco McQueen, el bombero más valiente de toda su división, tan sólo cuenta con su inseparable manguera, un hacha y un pequeño depósito de agua a su espalda para evitar una auténtica catástrofe.

El magnate megalómano Sylvester T. Square, constructor de uno de los mayores rascacielos del mundo, ha enloquecido y ha ordenado a sus engendros mecánicos que peguen fuego a su edificio... con la gente dentro. Nuestro héroe-bombero tendrá que introducirse en la Tower XS y recorrer todo el edificio rescatando a la gente que está atrapada, mientras evita que todo el edificio se convierta en pasto de las llamas.

Para recrear este inmenso rascacielos, los programadores de Slippery Snake han desarrollando un entorno totalmente 3D lleno de colorido, poniendo especial interés en el efecto de las llamas, verdaderas protagonistas de este juego.

Si te atrae la idea de coger una manguera y apagar fuegos como loco, a partir del mes próximo tendrás la oportunidad de hacerlo.



Nuestro objetivo en este juego estará bien claro: apagar todas las llamas que veamos y rescatar a la gente que esté atrapada. Así de sencillo y así de ¿fácil?





La originalidad de la idea y el colorido de los decorados.

Nuestro héroe podrá moverse con entera libertad por escenarios totalmente tridimensionales.

A priori parece un tanto repetitivo y poco variado.

«The Fireman», su abuelo.



Por extraño que parezca, Rosco no va a ser el primer bombero que aparezca en el mundo de los videojuegos. Mirando en nuestra juegoteca hemos encontrado un par de antecedentes. El pionero en el oficio fue «The Incredible Shrinking Fireman» que apareció pare el mítico Spectrum. Después le siguió muchos años después, «The Fireman», un programa que la compañía Human editó para Super Nintendo.

F1 Pole Position 64

La fórmula 1 llega a N64

¿Te gusta la velocidad, la Fórmula 1 y la simulación? ¿Te gustaría tener acceso a todos los datos del Mundial del 96? ¿Te gustaría poder personalizar tu vehículo hasta el más mínimo detalle? Si has contestado que sí a todo, estás de enhorabuena.

Resulta muy completo: coches, circuitos y pilotos oficiales.



Con este cartucho Nintendo 64 se mete de lleno en un nuevo terreno, el de los juegos de velocidad pura, ampliando así su campo de acción. Y nada mejor para lanzarse a trescientos kilómetros por hora que usar como excusa la F-1, proporcionándole al jugador la oportunidad de pilotar los 22 coches oficiales del Campeonato Mundial del 96 y de asumir el rol de los 30 pilotos que en él participaron.

Gráficamente disfrutaremos de una réplica casi exacta de los 16 circuitos oficiales, en los cuales podremos correr disfrutando de siete vistas diferentes y en los que se producirán diversos cambios en la climatología, incluso en una misma carrera. Gracias al stick analógico disfrutaremos de un cómodo y fácil control de los coches, que nos permitirá emplearnos a fondo mientras buscamos el mejor trazado para una curva o esperamos al momento más oportuno para entrar en boxes.

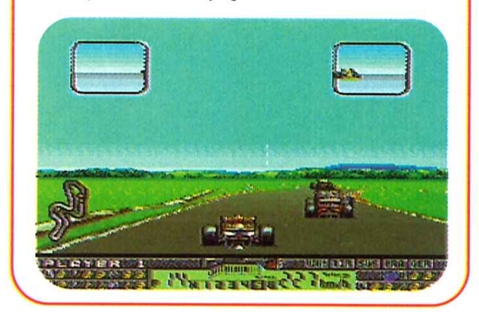
Da la sensación de que gráficamente es un poco flojillo.

«F-1 Pole Position 64» será un simulador del más alto nivel que nos permitirá también ajustar casi todos los elementos de nuestro vehículo e incluso crear alguno nuevo, personalizando así al máximo el juego y dotándolo de una clara vocación estratégica.

Los antecedentes



No es la primera vez que Human se embarca en la aventura de los F-1. Los seguidores de Nintendo recordaréis un juego para Game Boy y dos para Super Nintendo. El primero flojeaba en el tema gráfico, pero resultaba realmente divertida. Las de Super Nintendo se perdieron un poco en la complejidad del simulador.







El juego contará con los equipos corredores y circuitos oficiales del campeonato de Fórmula 1 del 96, con todas las estadísticas, choques, abandonos, etc...

Podremos modificar casi todos los elementos del coche, ya sea la dureza de la dirección, el tipo de suspensión, la gasolina o la transmisión automática, manual o semiautomática.





Habrá siete vistas diferentes desde las que podremos correr. Además, podremos modificar los marcadores superiores para que nos vayan dando distintas informaciones.



NIGHTMARE CREATURES

Lucha y aventura en la misma pesadilla.







Una terrorífica intro nos dará la pista de las "lindezas" gráficas que nos han preparado. De miedo.

Si te gustan los juegos de lucha y las aventuras de acción, seguro que te va a interesar este sanguinolíento título que Sony te ofrecerá el mes que viene. Eso sí, si eres de los que se asustan fácilmente, más vale que te abstengas siquiera de mirar estas imágenes.

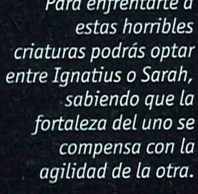
El Londres victoriano servirá de tenebroso escenario para que dos personajes, -un chico o una chica, a elegir- se dediquen a pegar espadazos, cuchilladas y algún que otro tiro a los monstruos más terroríficos que imaginarse puedan. Y es que si un científico loco y medio brujo decide usar restos de cadáveres para crear engendros y desarrollar sus malévolos planes, alguien tendrá que detenerle.... ¡vamos, digo yo!

Ese alguien serás tú -por supuesto- y deberás echarte a las oscuras y brumosas calles de la citty con la intención de enfrentarte en salvajes combates a las criaturas más repulsivas que jamás hayas visto (aunque aún no se ha confirmado la inclusión del padre Apeles).

El juego combinará algunos elementos aventureros con situaciones clásicas de los arcades de lucha y así, a la vez que intentas desembarazarte de un par de monstruos de increíble resistencia usando llaves y combos especiales, tendrás que estar pendiente de dar con ese dichoso interruptor, de coger ese item tan necesario (ya sea vida, magia o algún arma) o de averiguar cuál es el camino correcto a seguir.

Unos gráficos lúgubres pero detallados pondrán la atmósfera perfecta para este juego tétrico y tremendista que muy pronto hará las delicias de los seguidores del estilo gore.



Para enfrentarte a estas horribles criaturas podrás optar entre Ignatius o Sarah, sabiendo que la fortaleza del uno se compensa con la agilidad de la otra.



Una ambientación muy buena, con unos monstruos aterradores.

En principio nos ha parecido un pelín más difícil de lo deseable.



FANTASTIC FOUR

CUATRO CONTRA TODOS

LA COSA, LA CHICA INVISIBLE, LA ANTORCHA Y MISTER FANTÁSTICO FORMAN EL CUARTETO DE SÚPER HÉROES MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA DEL CÓMIC. LLEVAN YA MUCHOS AÑOS PROTAGONIZANDO AVENTURAS EN EL PAPEL, PERO POR FIN VAN A CONSEGUIR ESTRENARSE EN LAS CONSOLAS GRACIAS AL TRABAJO DE ACCLAIM.

El malvado Doctor Muerte está a punto de conseguir el secreto que le permitirá construir uno de los artilugios más soñados en la historia de la humanidad: la máquina del tiempo. Este peligroso villano pretende utilizarla para convertirse en el amo del tiempo y someter así a sus ancestrales enemigos, los Cuatro Fantásticos. Nuestro cuarteto, con la ayuda de la poderosa Hulka, deberá evitarlo en este "beat'em up" cargado de acción que Acclaim traerá a nuestra PlayStation a partir de octubre. Pero cumplir esta misión no será fácil, ya que para contrarrestar los súper poderes de Los Cuatro Fantásticos el Doctor Muerte ha reunido a todos sus enemigos y los ha colocado en el camino hasta su base secreta.

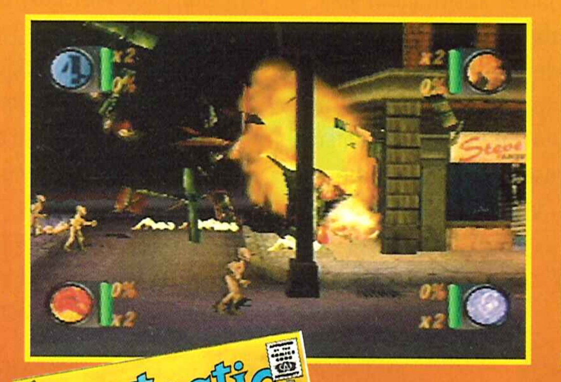
Más de 35 golpes distintos además de combos especiales, 5 niveles divididos en 22 secciones repletas de habitaciones secretas, 4 jugadores simultáneos, perfectas animaciones extraídas con la técnica de "Motion Capture", efectos especiales, enemigos modelados en tiempo real de forma tridimensional... serán algunas de las armas con las que Los Cuatro Fantásticos afrontarán esta apasionante lucha contra el Doctor Muerte y, sobre todo, contra el aburrimiento.



En el juego nos enfrentaremos a 31 tipos de enemigos diferentes, todos ellos dotados de una gran variedad de golpes y ataques.











Unos héroes "maduritos"

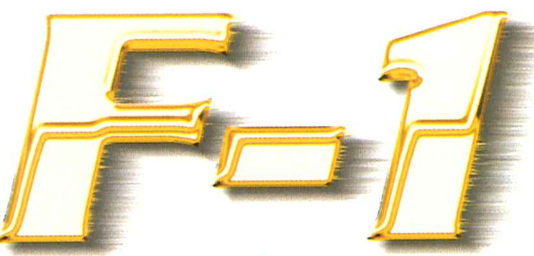
Los Cuatro Fantásticos fueron creados en 1961 por las productivas mentes de dos genios del cómic: Stan Lee y Jack Kirby. Desde su nacimiento hace más de 35 años, millones de seguidores de este maravilloso cuarteto han disfrutado mes tras mes con las aventuras de Reed, Sue, Ben y Johny, proporcionandole a Marvel Comics -la editorial estadounidense que publica sus aventuras- una fuente realmente inagotable de ingresos.













F-1 97

ENGÁNCHATE a la velocidad



Esta es una de las dos nuevas vistas que Psygnosis nos ofrece en esta segunda parte. La sensación de ver los brazos del piloto y el volante es sumamente realista.

Enfrentarse a la secuela de uno de los mejores juegos de la historia no es tarea fácil. El honor de ser el juego más vendido del 96 en España puede convertirse en una carga muy pesada para una segunda parte. Además, dadas las especiales características del juego original -que precisamente destacaba por su infinidad de opciones y posibilidades- resulta aún más osado intentar incluir novedades sorprendentes.

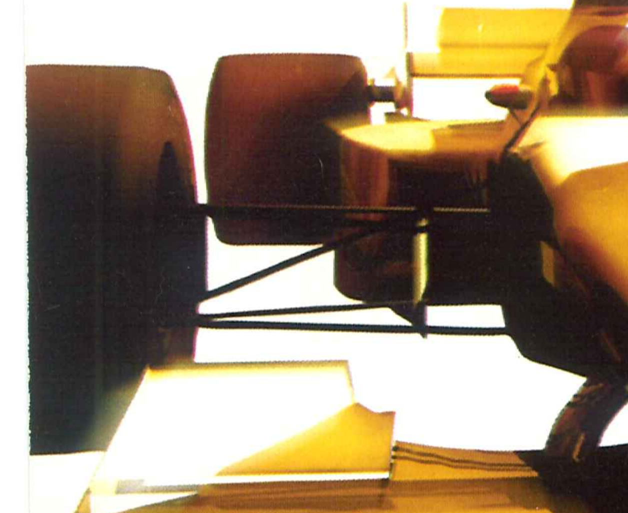
Pese a todo esto, Psygnosis ha conseguido mejorarse a sí misma y nos presenta esta segunda versión de su afamado juego de Fórmula 1 con las suficientes novedades como para justificar su realización y al mismo tiempo convertirla en un juego totalmente recomendable, incluso para los que ya tienen el juego original.

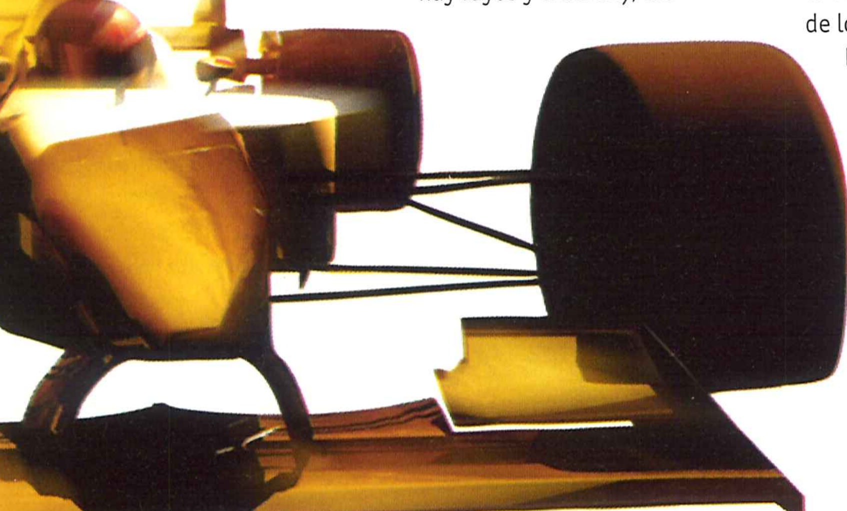
Las novedades y mejoras de «F-1 97» comienzan en el apartado técnico. Para empezar se han retocado los diseños de escenarios y vehículos, y ahora se presentan mucho más realistas y detallados. Por otro lado también se acumulan un puñado de virguerías técnicas que sacan aún más partido al juego, como los súper realistas efectos meteorológicos (ahora la lluvia suena como de verdad y hasta hay rayos y truenos), los nuevos efectos de luz y, sobre todo, las nuevas colisiones que llevan a los bólidos a realizar espectaculares vuelcos en los que pueden llegar a perder las ruedas e incluso a incendiarse.

Además, se han incluido o retocado diferentes detalles que ayudan a mejorar la jugabilidad y a aumentar las posibilidades del juego. En este sentido destaca la nueva opción para dos jugadores simultáneos, las dos cámaras interiores, los inéditos ajustes mecánicos y de configuración de la carrera, o la sustitución del modo escalonado por el más divertido y usual "Time Attack" para competir contra el tiempo.

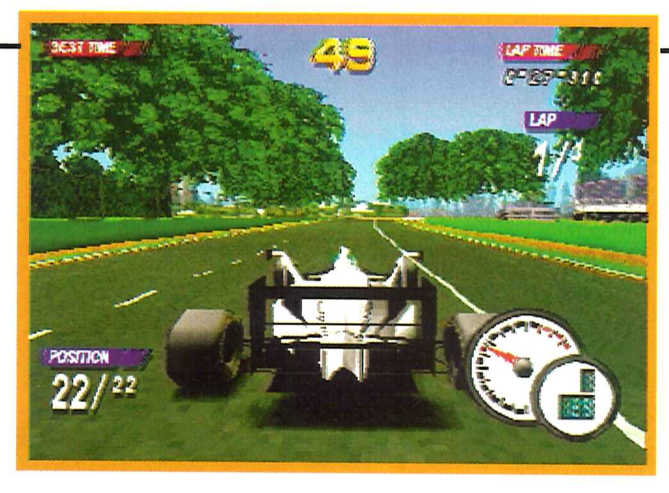
Ni qué decir tiene que a esto se le suma la completa actualización de los pilotos y escuderías, más los dos comentaristas que narran en castellano las incidencias de las carreras.

«F-1 ´97» el ahora el mejor simulador de este deporte y, como la primera parte, es capaz de adaptarse a los jugadores más torpes o los pilotos más expertos gracias a sus inagotables opciones y modos de juego.

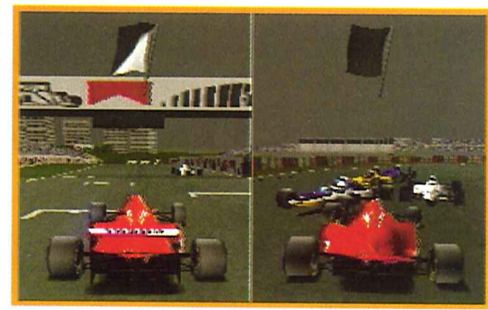




Manuel del Campo



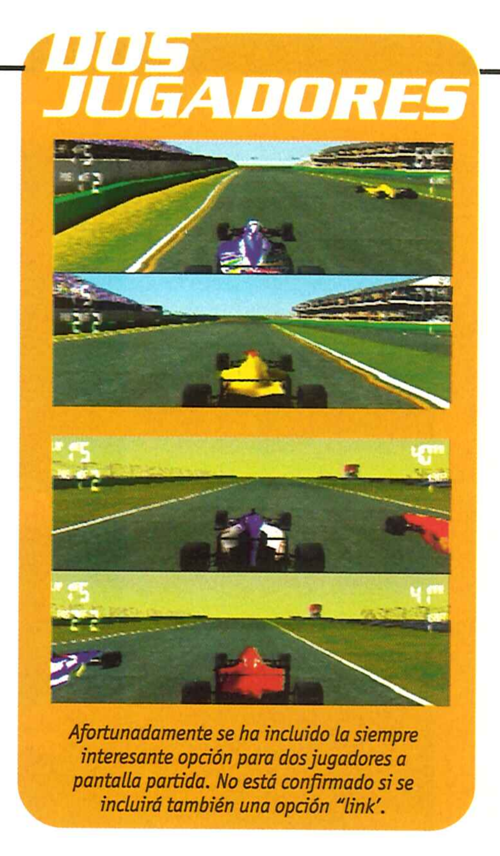




Uno de los nuevos modos de juego nos mostrará una bandera de penalización cada vez que realicemos una acción incorrecta e incluso pueden llegar a descalificarnos.

Psygnosis lo ha conseguido: esta segunda entrega de su mítico «F-1» ha mejorado al original, convirtiéndose en un juego de coches absolutamente imprescindible.

DOS JUGADORES



Afortunadamente se ha incluido la siempre interesante opción para dos jugadores a pantalla partida. No está confirmado si se incluirá también una opción "link".



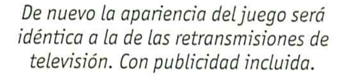






OPCIONES

Esta segunda parte vuelve a dejarnos boquiabiertos con su repertorio de opciones. Podremos cambiar todas las condiciones de la carrera para ajustar el juego a nuestra habilidad, configurar la mecánica del coche (con más elementos que en el juego anterior) e incluso presenta la novedad de poder editar un piloto con nuestro nombre.



De nuevo la apariencia del juego será idéntica a la de las retransmisiones de televisión. Con publicidad incluida.



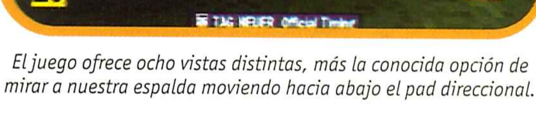
El juego ofrece ocho vistas distintas, más la conocida opción de mirar a nuestra espalda moviendo hacia abajo el pad direccional.

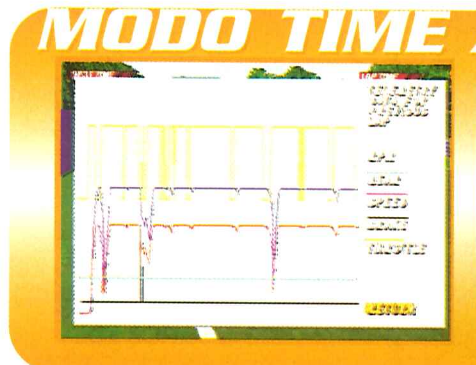


Los efectos de las inclemencias meteorológicas han sido notablemente mejorados. Se pueden ver hasta truenos y relámpagos.



MODO TIME ATTACK





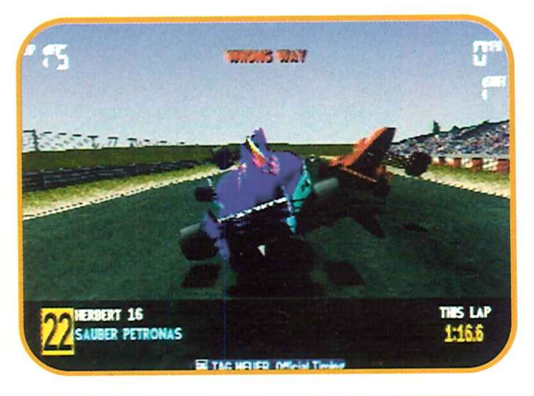


Un nuevo modo de juego a tu disposición. Aquí se trata de correr contra el tiempo e intentar marcar los records en cada circuito. Dentro de las opciones, podremos ver hasta un gráfico con las diferentes variables mecánicas.



El control resulta en un principio diferente al de la primera entrega, pero los coches acaban haciéndose igual de manejables.

PELIGRO DE ACCIDENTES









No hay duda de que una de las grandes novedades y a la vez uno de los mayores atractivos de esta segunda entrega se encuentra en las impresionantes escenas de colisión entre los vehículos.

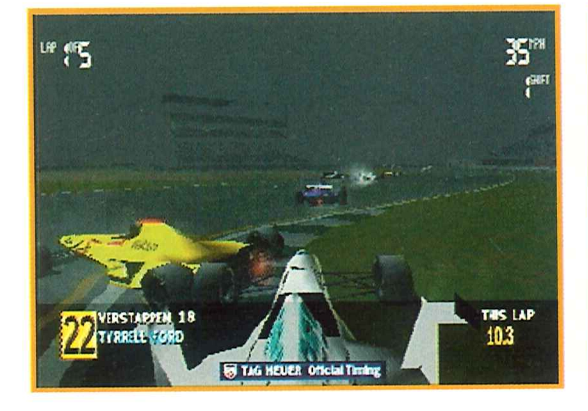
Ahora cada vez que dos bólidos choquen a más de 200 kilómetros por hora podremos ver a ambos monoplazas saltar por los aires, perder algunas partes de sus carrocerías - sobre todo las ruedas- e incluso llegar a incendiarse.

Los programadores han puesto especial empeño en resaltar la espectacularidad de estas colisiones, consiguiendo que los coches den giros de 360 grados y vuelen por el aire como en la realidad. Un gran trabajo gráfico que supone un gran mejora en el juego.





En esta versión del 97 se ha mejorado también la sensación de velocidad, tanto en las vistas interiores como en las exteriores.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	BIZARRE CREATIONS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	CAMPEONATO
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 95
El aspecto general es similar a la primera parte, pero se han incluido notables mejoras como el diseño de loso coches, los juegos de luz, los efectos del clima y los espectaculares choques.

SONIDO: 95
Lo mismo se puede decir en este apartado. El sonido de la lluvia o los dos nuevos comentaristas son sus valedores.

JUGABILIDAD: 95
Adaptable a cualquier tipo de usuario: puede resultar desde muy sencillo hasta complicadísimo. Tú eliges.

DIVERSIÓN: 94
Es el simulador de velocidad por excelencia, divertido en cualquiera de sus modos de juego y repleto de detalles y opciones.

VALORACIÓN: 95
Seguro que muchos os estáis preguntando si merece la pena comprar este juego teniendo la primera parte. Pues bien, hay que decir que esta segunda versión ha perdido lógicamente la capacidad de sorpresa y el carácter revolucionario del original y que la base del juego apenas ha variado, pero también es cierto que se ha incluido una cantidad tal de mejoras y novedades que «F-1 ´97» puede hacerse tremendamente divertido incluso para aquellos que ya hayan disfrutado lo suyo con la primera entrega.
Para los que no, que no les quepa la menor duda: hay que comprárselo.

RANKING:

F-1 '97

F-1

Porsche Challenge



A pesar de su vocación claramente poligonal, «Lylat Wars» posee un apartado gráfico realmente impresionante que conseguirá sorprenderos en muchos momentos.

La otra GUERRA de las galaxias

Lylat Wars

Como ya sabréis, «Lylat Wars» es la versión para N64 del clásico de Super Nintendo «Star Wing». Fiel a su antecesor, este cartucho conserva la mayoría de los elementos del arcade original, pero los reviste con la potencia de una consola mucho mejor dotada para mover polígonos a velocidades de vértigo.

La historia vuelve a ser la misma y el escuadrón de Fox MacCloud debe liberar el sistema Lylat de las diabólicas naves de Venom. Nuestro héroe contará con el apoyo de tres colegas que volarán con él en casi todas las misiones, dispararán a los malos y le transmitirán información (en inglés) que le servirá para descubrir rutas alternativas o encontrar la mejor manera de defenderse de los enemigos.

Para que nuestro escuadrón consiga llegar hasta Venom debe recorrer todo el sistema Lylat, pasando por los distintos planetas, asteroides, sectores y bases intermedias. Deberemos atravesar siete niveles para llegar al final, aunque en el juego existen un total de 15 localizaciones esperando que demos con ellas. Es decir, que algunas rutas pueden llevarnos a otras zonas diferentes si cumplimos tareas determinadas, tales como acabar con un número de enemigos, pasar bajo ciertas construcciones o derribar a una nave en concreto. Las posibilidades del juego aumentan si tenemos en cuenta que podemos concluir la fase sin más o intentar completarla al máximo con el objetivo de conseguir una medalla.

Para nuestra odisea espacial dispondremos de tres naves. El airwing es el caza básico, pero algunas zonas requerirán el uso de una pequeña tanqueta e incluso de un submarino. Básicamente las tres naves se controlan igual: cuentan con acelerador y freno y se pueden agudizar sus giros usando los botones laterales. El control se realiza con el stick analógico, permitiendo una amplia gama de movimientos. El Rumble Pak, -un pequeño periférico que se incluye con el juego-, hará que el mando vibre cada vez que choquemos, con lo cual se ha conseguido imprimirle al juego unas mayores dosis de realismo.

Para concluir tenemos que hacer una mención especial a la impresionante calidad gráfica que atesora este cartucho, la cual ha conseguido convertirse en la principal protagonista de un juego que, sin duda, hará las delicias de quienes gusten de disfrutar de verdaderos espectáculos de luz y color en su consola.

Sonia Herranz









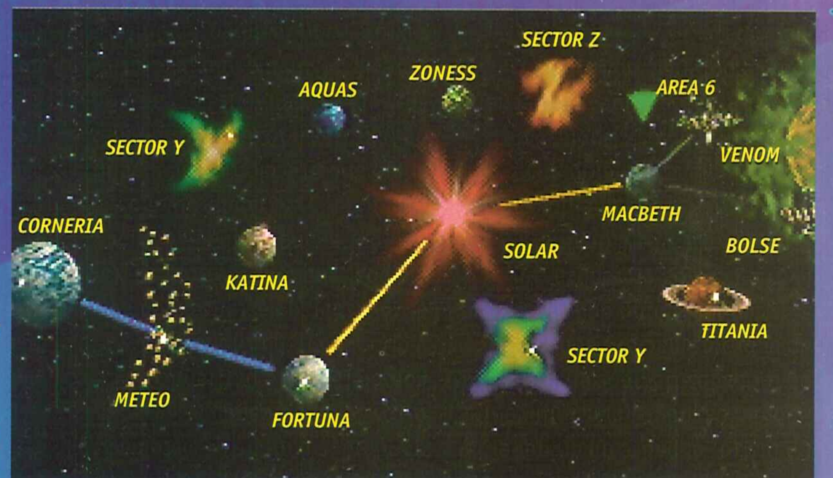
Siguiendo su línea, Nintendo nos ofrece una versión renovada de uno de sus clásicos: «StarWing». El resultado ha sido un arcade impresionante que está batiendo todos los records de ventas en U.S.A.





En principio, para llegar hasta nuestro objetivo, Venom, bastará con que atravesemos 7 mundos. Sin embargo, en la mayoría de estos planetas podremos realizar ciertas misiones paralelas que nos abrirán caminos a nuevos lugares. Es decir, que si somos los suficientemente hábiles en el manejo de nuestra nave y tenemos buena puntería, podremos visitar hasta un total de 15 mundos.























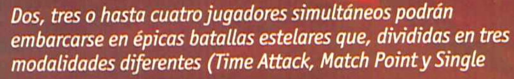












Dos, tres o hasta cuatro jugadores simultáneos podrán embarcarse en épicas batallas estelares que, divididas en tres modalidades diferentes (Time Attack, Match Point y Single Battle) nos llevarán a probar nuestra habilidad derribando enemigos en el mínimo tiempo posible, jugando todos contra todos o intentado lograr la máxima puntuación.



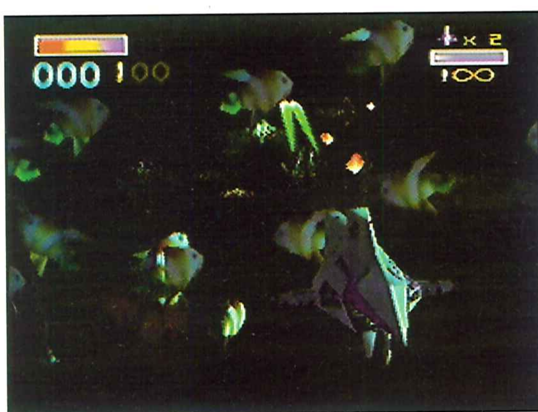








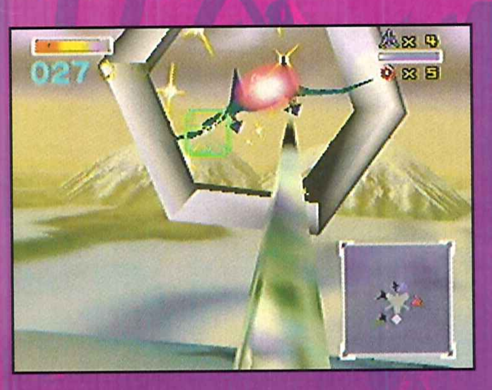
Un pequeño inconveniente que tiene el juego es que los consejos e instrucciones que se nos van dando están en inglés, tanto las voces como los textos.



Anillos de oro y plata



Si conseguimos tres anillos de oro, nuestra barra de energía se recuperará en parte y, lo que es más importante, aumentará de tamaño. Otros items como la letra "L" aumentará la potencia de nuestros láser.



Los anillos de plata, por su parte, recargan una parte de la energía que hayamos perdido. Hay otros anillos con forma de estrella (muy escasos) que rellenan a tope la energía. La letra "B" son bombas extra.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Arcade
Compañía:	Nintendo
Programación:	Nintendo
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 megas



GRÁFICOS: 93
Una pasada por el tamaño de los enemigos, la velocidad de las naves, los efectos visuales... Impresionantes.

SONIDO: 89
La banda sonora y los FX son correctos y podemos escuchar continuos mensajes -en inglés- de nuestros compañeros.

JUGABILIDAD: 93
El control de las naves es excelente y la dificultad está muy bien ajustada.

DIVERSIÓN: 90
Tiene todas las virtudes jugables propias del género ampliadas por unos magníficos gráficos. Por desgracia, hay pocas fases.

VALORACIÓN: 91
De primeras, «Lylat Wars» parece un "matamarcianos" más, aunque muy bonito. Después, cuando vas profundizando en las sutilezas del control, en las posibilidades tácticas de los distintos niveles, en lo variado de los escenarios y en lo imaginativo de los enemigos empieza a ganar interés y acaba por resultar imposible resistirse a la tentación de tratar de descubrir todos sus secretos.
Por desgracia, el torrente de emociones que desborda este juego se acaba en unos días, ya que 15 mundos se hacen a todas luces escasos. Claro que todo puede tener su lado bueno y siempre te quedará la posibilidad de sacarle más jugo a «Lylat Wars» enfrascándote en combates de hasta cuatro jugadores, intentar ganar medallas en todos los planetas y mejorar los records de cualquiera que haya osado retarte. En cualquier caso, un juego realmente impactante.

RANKING:
No hay juegos similares para Nintendo 64.





UNIDOS para el combate



En vista de que la competencia en el género de la lucha está más complicada de nunca, parece que Takara ha estado preparando este lanzamiento a conciencia y nos ha hecho esperar más de un año para ofrecernos esta tercera entrega de su popular saga.

Pero la espera ha dado sus frutos y hay que reconocer que «Toshinden 3» aterriza con un puñado de novedades y mejoras bastente interesantes.

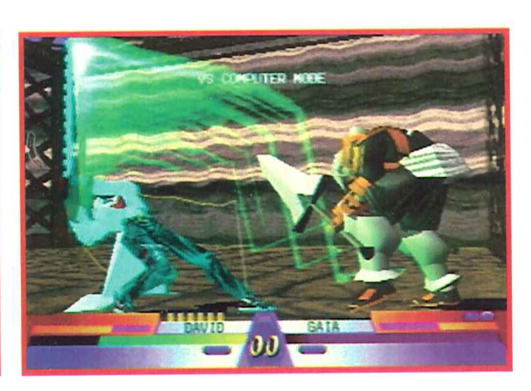
Para empezar, los chicos de Tamsoft (que nuevamente se han encargado de la programación del juego), se han inventado un nuevo concepto en el desarrollo de los torneos. Ahora el luchador elegido no combate contra el resto de luchadores y después se enfrenta a los jefes finales. Tomando como excusa un curioso argumento, se ha dividido a los luchadores en buenos y malos. Entre los buenos se encuentran 10 de los habituales personajes de la serie más cuatro nuevos invitados. El jugador podrá escoger a cualquiera de ellos, pero no se enfrentará a sus compañeros, sino a otros 16 contrincantes distintos que forman parte de una peligrosa mafia conocida como "La Organización". Si consigue derrotar a todos los malos, uno de estos se redimirá y pasará a formar parte del plantel de luchadores a elegir (está última parte sí la habíamos visto en otros juegos como «Tekken 2»). Además, este torneo no se disputa bajo el nombre de "arcade" o "tournament", sino que se trata del "Time Attack". Por supuesto, los buenos también pueden enfrentarse entre sí, pero en el modo versus (contra la máquina o contra un amigo) y sin solución de continuidad.

A este interesante desarrollo, que se traduce nada menos que en 30 personajes, se le suman otras ►

«Toshinden 3» no se caracterizará por ser un juego de lucha excesivamente realista. Los combates apuestan por el espectáculo a través de sus excelentes gráficos -tanto en el diseño de los escenarios tridimensionales como en los numerosos efectos de luz- y mediante el uso continuado de los golpes con efectos mágicos.











Una intro de excelentes imágenes renderizadas nos pondrá en antecedentes de la dura batalla que espera a nuestros amigos contra los poderosos luchadores de "La Organización".



«Toshinden 3» mejora todos los aspectos de su predecesor: número de luchadores, gráficos, modos de juego... pero los combates siguen adoleciendo de algo de fuerza y emoción.



Maneras variadas de combatir



Practice. *Aquí podemos practicar todos los golpes del juego contra un enemigo invulnerable mientras las flechas direccionales nos indican las combinaciones que realizamos.*



Survival Mode. *Un auténtico "tour de force" en el que tenemos que derrotar al mayor número de enemigos con una sola barra de energía en combates de un asalto.*



Time Attack Mode. *Es el modo normal de juego, en el que debemos derrotar a los dieciséis sicarios de "La Organización" uno por uno. Los combates son a dos asaltos.*



Versus. *Podemos jugar un sólo combate de dos asaltos contra la máquina o contra un amigo. En ambas opciones nos enfrentaremos a nuestros propios compañeros.*



En esta nueva entrega veremos muchas cara conocidas de anteriores entregas, pero el número de luchadores se ha ampliado enormemente, si bien para poder luchar con todos ellos tendremos que demostrar antes nuestra habilidad.

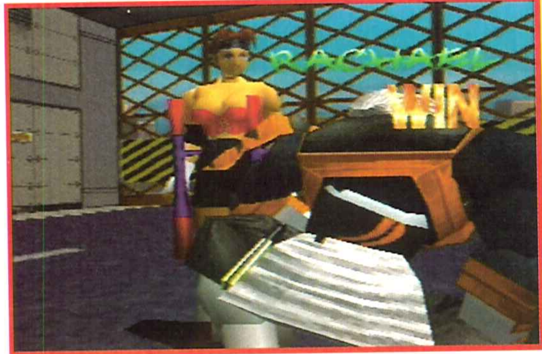


Dieciséis mercenarios en busca de pelea

Estos 16 luchadores componen la plantilla de "La Organización". Cada vez que los derrotemos a todos, uno de ellos se rendirá y se unirá a nuestro grupo, formado inicialmente por 14 luchadores. En total, 30 luchadores.







La magia te dará la victoria

Uno de los mayores atractivos de «Toshinden 3» reside en los poderes mágicos que poseen los luchadores, que además de crear unos efectos de luz espectaculares al más puro estilo manga, permiten realizar "combos" de una longitud considerable pulsando tan sólo un par de botones.





➤ novedades tales como las inevitables mejoras gráficas -bastante más evidentes en los decorados que en los luchadores-, los nuevos movimientos, magias y combos de los personajes -que incluyen las súper magias, auténticas demostraciones de fuegos de artificio- y alguna que otra curiosa opción como la de cambiar la velocidad de frames de 1/30 a 1/60.

lamentablemente, todas estas virtudes quedan empañadas por el hecho de que los combates siguen sin alcanzar ese nivel de emoción, competitividad y calidad que hemos visto en los grandes monstruos del género.

Los contrincantes son demasiado previsibles, se echan de menos personajes con más carisma, las rutinas son las protagonistas de los enfrentamientos, no hay equilibrio, la simulación brilla por su ausencia... en fin, que los combates no llegan a ofrecer toda la emoción exigible. Es una pena que tan buen trabajo a nivel técnico y de planteamiento haya quedado eclipsado por flojear en el aspecto más importante de un juego de lucha: la diversión de los combates.

Manuel del Campo

- Consola: PlayStation
- Tipo: Lucha
- Compañía: Takara
- Programación: Tamsoft
- Nº de jugadores: 1 ó 2
- Nº de fases: 30 luchadores
- Niveles de dificultad: 8
- Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 92
Han mejorado con respecto a la segunda parte (sobre todo los decorados y las magias). Ya no sorprenden como lo hizo el original, pero siguen siendo muy buenos.

SONIDO: 89
Apenas ha variado con respecto a su predecesor. Bien realizados los efectos de sonido y gran repertorio de melodías.

JUGABILIDAD: 90
Seguramente es el juego de lucha más sencillo y fácil de manejar, por lo que cualquier tipo de usuario puede controlarlo sin problemas.

DIVERSIÓN: 86
A pesar de las novedades, los combates no llegan a resultar esos enfrentamientos épicos y memorables de otros juegos.

VALORACIÓN: 89
Yo ya dije en su día que el primer «Toshinden» -a pesar de sorprenderme por su calidad y su carácter revolucionario- no me gustó por el desarrollo de sus combates. En esta tercera entrega ese estilo sigue siendo el mismo. De acuerdo, se trata de un juego muy fácil de manejar y enormemente espectacular. Y se pueden pasar muy buenos ratos con él, sin duda. Pero, a larga, los jugadores pueden acabar cansados de la falta de competitividad, de recurrir constantemente a las rutinas para derrotar a los adversarios o de la pasividad de los luchadores controlados por la máquina. Muy bonito, pero le falta garra.

RANKING:
- Soul Blade
- Tekken 2
- **Toshinden 3**







Si puedes imaginarlo, puedes demolerlo

BLAST CORPS

Con un argumento que parece sacado de cualquier película catastrófica de serie B y con un nombre tan sonoro como descriptivo, llega este nuevo título de Rare que nos propone seguir descargando adrenalina a chorros.

La cosa va de lo siguiente. Un enorme camión cargado con misiles nucleares que se dirigía a un punto de detonación en el que debía hacerlos estallar sin peligro para la población, ha perdido el control y se encamina hacia dicha localización pero utilizando la ruta más corta, es decir, la línea recta.

Todo sería perfecto si no fuera porque el camino está lleno de edificios y el más mínimo roce con cualquiera de estos obstáculos causará una explosión nuclear que asolaría toda la zona. Nuestra misión ya podéis habérosla imaginado: ponernos al mando de un equipo de demolición cuyo objetivo es, como su propio nombre indica, demoler todos los obstáculos que se interpongan entre el camión y su lugar de destino en una loca carrera contra reloj.

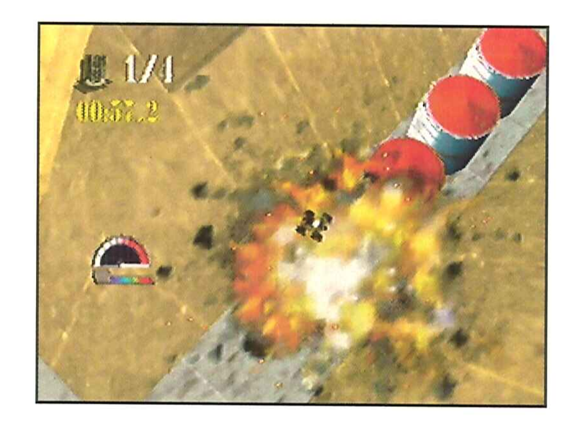
Tras este planteamiento en apariencia simple se esconde uno de los juegos más originales y divertidos que hemos tenido oportunidad de ver en mucho tiempo. Y es precisamente por esto por lo que resulta difícil de clasificar: si bien podemos considerarlo como un inquietante arcade, su desarrollo se ve completado con un fuerte componente de puzzles y fases de bonus en los que adquiere incluso toques de simulador de carreras. Una mezcla extraña pero sumamente efectiva.

El objetivo del juego es muy sencillo: ir alternando entre una serie de vehículos que se nos ofrecen al comienzo de cada nivel para destruir todas las edificaciones que se interpongan en la ruta del camión. Las primeras misiones son sencillitas y sirven para coger la mecánica del juego e irse familiarizando con los distintos vehículos. Tras éstas, comienza el auténtico festival de destrucción donde las explosiones y las máquinas llenarán la pantalla. Aquí tendremos que empezar a "darle al coco", ya que en casi todas las misiones deberemos seleccionar la acertada combinación de nuestro equipo para lograr una demolición total. Para ello alternaremos el uso de coches, robots, trenes, barcos, motos, camionetas e incluso una grúa, a los que habremos de controlar con precisión para superar los distintos tipos de obstáculos. En total son cincuenta los escenarios que habrá que "limpiar" a marchas forzadas mientras vemos cómo el enorme y peligroso trailer se nos echa encima.

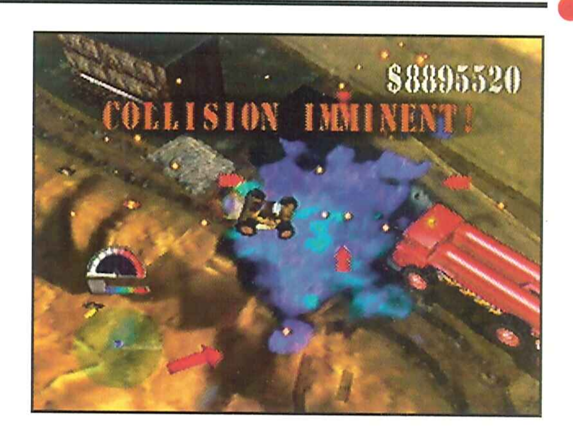
A este desarrollo que pondrá los nervios de punta al más pintado, hay que sumarle una impactante apariencia visual que tiene como marco un entorno totalmente tridimensional en el que dispondremos de una libertad total de movimientos.

«Blast Corps» es un juego sencillo, de una realización excelente, que parte de una idea muy original y que conseguirá engancharte a tope durante días y días. Bien por Rare.

Rubén J. Navarro



Rare nos ofrece uno de los juegos más originales, trepidantes y divertidos de cuantos hemos visto en los últimos tiempos.





15 MANERAS DE ARRASAR

Desde luego, no se puede decir que nos falten medios para realizar nuestra faena de "limpieza". Aquí tenéis 14 de los 15 artefactos que ser irán poniendo a nuestra disposición.



EXCAVADORA. *Es el vehículo más sencillo de manejar, ya que basta con embestir con ella a un edificio para destruirlo.*



SIDESWIPE. *Sus brazos hidráulicos laterales son extensibles, lo cual permite demoler varios edificios a la vez.*

ROBOT VOLADOR. *Dotado de un Jet Pack, con él nos elevaremos a lo más alto para después caer con fuerza sobre los edificios.*




PUÑO ATRONADOR. *Este segundo robot disfruta enormemente derribando bloques enteros al golpearlos con su gran puño.*



AMERICAN DREAM. *Un coche ultra rápido de carrocería algo "hortera" que utilizarás sobre todo en las fases de carreras.*

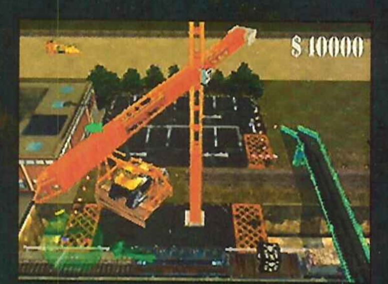


DEPORTIVO. *Su diminuto tamaño no está en proporción con la velocidad que alcanza. Ideal para moverse con rapidez.*

BUGGY. *Este pequeño pero veloz vehículo destruye las casas cayendo desde cualquier elevación gracias a su "turbo".*



BALLESTA. *Una motocicleta de gran maniobrabilidad que va armada con sendos lanzamisiles de largo alcance.*



GRUA. *Es sin duda el "vehículo" más original del juego. Al principio te costará bastante hacerte con su manejo.*



VOLQUETE. *El vehículo más inútil y difícil de controlar que encontrarás. Sólo derribará las casas si controlas el derrape.*

BARCO. *Lo utilizaremos en misiones puntuales para transportar vehículos y superar obstáculos acuáticos.*



TREN. *Con él nos moveremos con rapidez a través de túneles y nos permitirá transportar diversas mercancías y coches.*



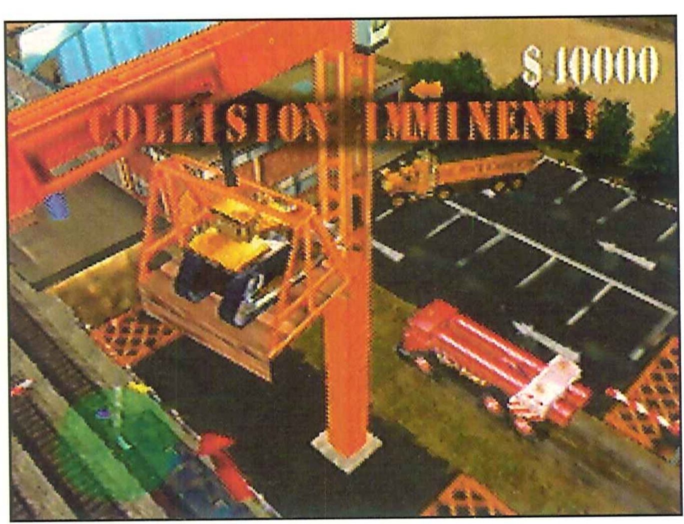
ROBOT CICLON. *Este robot coge carrerilla y realiza después un salto mortal en el aire para caer con fuerza sobre las casas.*

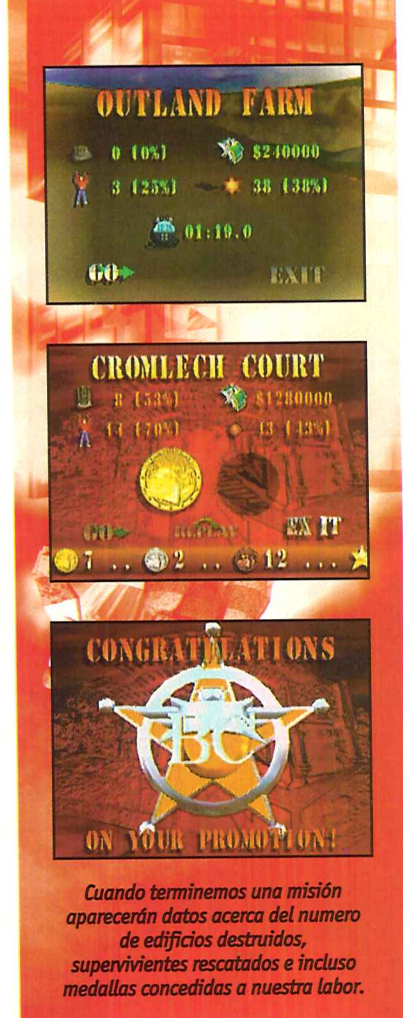




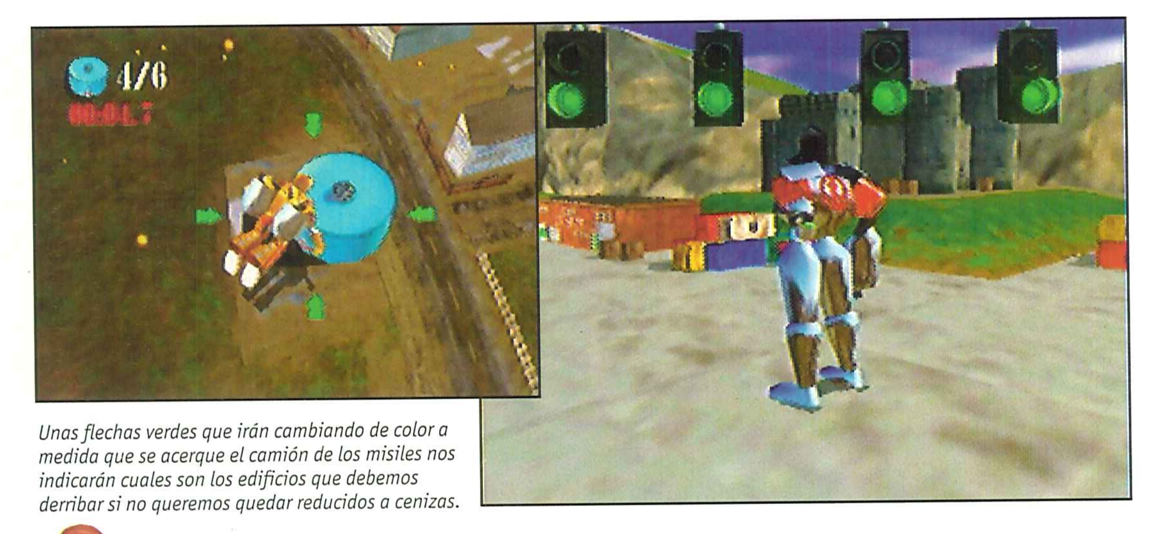
CARAVANA. *Esta furgoneta que parece sacada de "El equipo A" nos servirá para cambiar rápidamente de un sitio a otro.*







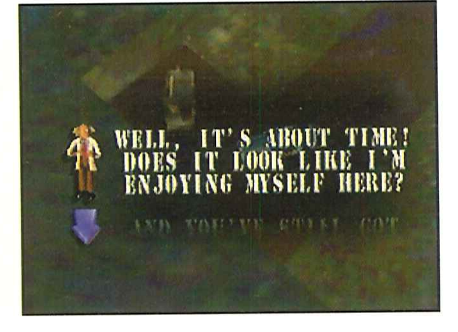
Cuando terminemos una misión aparecerán datos acerca del numero de edificios destruidos, supervivientes rescatados e incluso medallas concedidas a nuestra labor.



Unas flechas verdes que irán cambiando de color a medida que se acerque el camión de los misiles nos indicarán cuales son los edificios que debemos derribar si no queremos quedar reducidos a cenizas.

OTROS OBJETIVOS





Además de demoler todo los que se interponga en nuestro camino, tendremos que cumplir otros objetivos secundarios, tales como rescatar a seis científicos o conseguir que se enciendan unas luces llamadas RDUS que hay a montones en todos los niveles.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Arcade
Compañía:	Nintendo
Programación:	Rare
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	50
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	96 Megas



GRÁFICOS: 91

El entorno 3D en el que se desarrolla está dotado de todo lujo de detalles, a lo que hay que añadir la espectacularidad y colorido de las explosiones. Los gráficos de los vehículos son igualmente efectistas y variados, con detalles tan logrados como el brillo metálico de algunos de ellos.

SONIDO: 90

A la gran variedad de melodías dotadas de mucho ritmo y marcha hay que unir los sonidos de explosiones, sirenas de alarma, motores de vehículos y voces de los otros miembros del equipo.

JUGABILIDAD: 90

Que nadie se asuste por la variedad de vehículos distintos: aunque es cierto que hay unos más manejables que otros, no tendréis ningún problema en aprender el funcionamiento de todos en poco tiempo y demoler como Dios manda.

DIVERSIÓN: 94

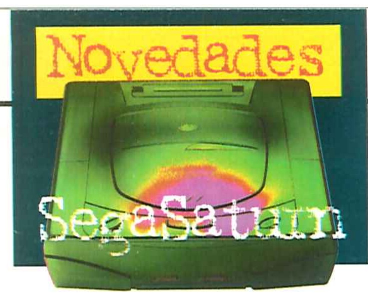
Con este juego no hay tiempo para aburrirse, ya que las fases, a pesar de partir de la misma idea, no se hacen nada monótonas gracias a la alternancia de vehículos y a la diversidad de objetivos, lo que además incita a jugarlas de nuevo para descubrir secretos y dejarlo todo como un inmenso solar.

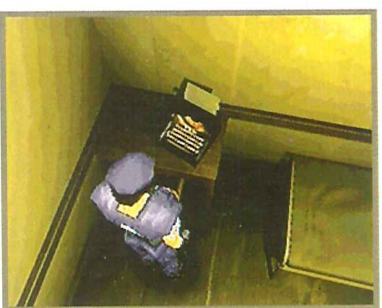
VALORACIÓN: 91

«Blast Corps» es el juego más original y divertido que he visto en mucho tiempo. La mezcla entre arcade de destrucción y resolución de puzzles y la variedad de vehículos que tenemos que manejar eleva la adicción hasta extremos insospechados. La única pega es su escaso tiempo de vida, ya que es tan adictivo que no pararás hasta que lo termines, cosa que tampoco es demasiado difícil de lograr.
Una sorpresa realmente agradable para los usuarios de N64.

RANKING:

No hay juegos similares para N64









RESIdENT EVIL

Mis terrores favoritos

Un año después de que apareciera en PlayStation llega a Saturn «Resident Evil», demostrando que hay juegos por los que no pasa el tiempo: este título de Capcom sigue siendo tan atractivo, sobrecogedor, apasionante y absorbente como hace doce meses y ningún usuario de Saturn que busque emociones fuertes debería perderse la oportunidad de disfrutarlo.

«Resident Evil» es una impresionante aventura de acción que nos encierra en el interior de una peligrosísima mansión sin más posibilidad de escape que la de ir desvelando sus secretos. Sólo algunos miembros del grupo especial Bravo han quedado vivos y deberemos optar por representar el papel de Jill o de Chris para afrontar tan complicado reto.

Encarnando a uno de estos dos personajes -modo fácil o difícil- nos sumergiremos en la opresiva atmósfera de la mansión y sus alrededores donde deberemos defendernos de los ataques de monstruosas criaturas, al tiempo que vamos encontrando objetos que nos permitan avanzar.

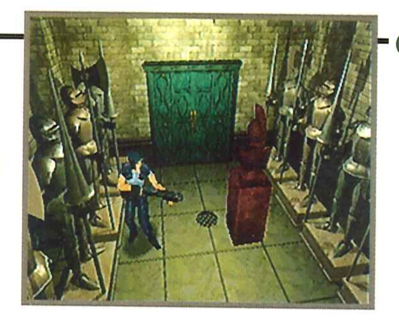
Nuestra libertad de movimientos en la casa será absoluta y no encontraremos otra limitación que las puertas cerradas que nos impiden el paso. Muchos puzzles, muchos monstruos, innumerables habitaciones, algunos mensajes (desgraciadamente en inglés), llaves sin puerta, puertas sin llave, cuadros con interruptores secretos, plantas carnívoras, arañas gigantes, libros con mensajes misteriosos... mil y un elementos entre esotéricos y terroríficos se encargarán de que esta aventura se convierta en uno de los retos más apasionantes de nuestra vida consolera. De hecho, para sobrevivir en ese lugar hostil necesitaremos ser astutos, inteligentes, precavidos, rápidos de reflejos, osados... y en ningún otro juego realizado hasta la fecha -a excepción hecha de «Tomb Raider»- encontrarás un ambiente tan real, tan envolvente como el que invade esta lúgubre mansión.

Mención especial merece su impresionante planteamiento gráfico, que conjuga con maestría un entorno 3D súper detallado, unas animaciones suaves y fluídas y un seguimiento de la acción absolutamente cinematográfico, con giros, zooms y movimientos de cámara que consiguen ofrecer siempre la toma más efectista.

Un auténtica joya. Un juego totalmente imprescindible para quienes quieran pasárselo "de miedo" con su Saturn.

Sonia Herranz

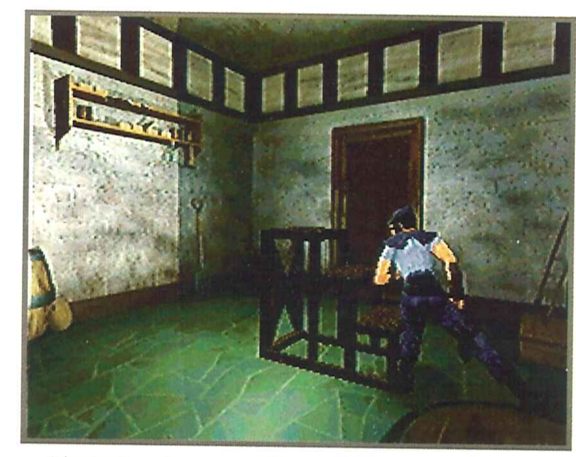




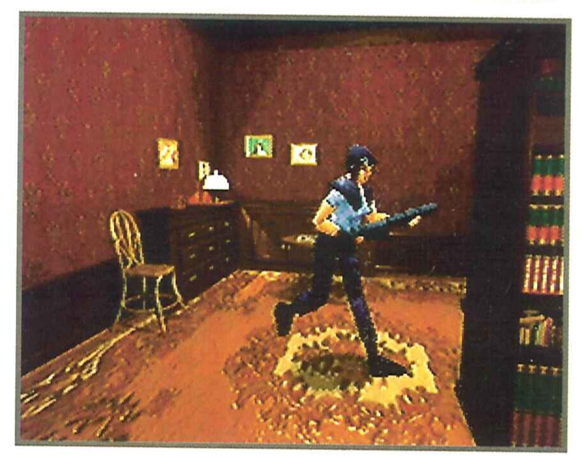
Los usuarios de la 32 bits de Sega van a poder disfrutar -por fin- de una de las aventuras más envolvente, misteriosa y mejor ambientada de la historia de los videojuegos.

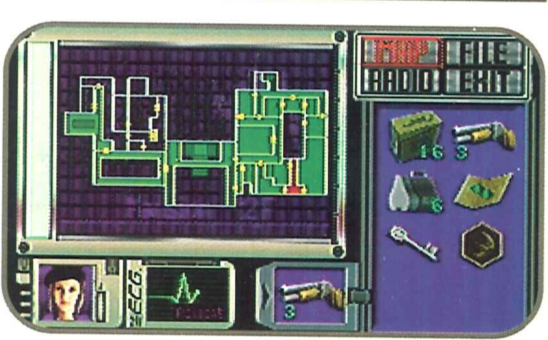

Además de los peligros "habituales" como zombies o perros rabiosos, encontraremos numerosos enemigos de tamaño descomunal como, por ejemplo, esta gigantesca serpiente.


A veces no sabrás si estás ante un videojuego o protagonizando una película de terror. «Resident Evil» es una auténtica maravilla.

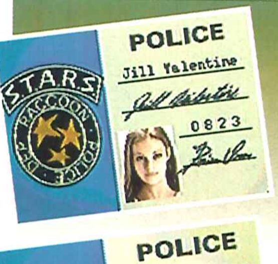

Además de andar, correr o disparar, los protagonistas pueden empujar objetos para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.







Mientras se desarrolla la acción del juego no aparece ni un sólo indicador. Pero cuando lo deseemos accederemos a esa pantalla en la que se nos ofrece toda la información de nuestro estado.





Podrás jugar con Chris o con Jill. Cada personaje representa un nivel de dificultad y, así, Jill puede llevar hasta 8 objetos (Chris sólo 6), tiene que descubrir menos items, le saldrán menos enemigos y encontrará armas más potentes. Te recomendamos que juegues con la chica.

Consola:	SATURN
Tipo:	ACCIÓN/AVENTURA
Compañía:	SEGA
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
Como una película de cine... ¿qué más podemos decir? ¡¡Magníficos!!

SONIDO: 90
La banda sonora y los efectos contribuyen a que pases todo el juego en tensión.

JUGABILIDAD: 93
Es difícil -sobre todo porque no te deja grabar cuando quieres- pero el personaje y los menús se manejan sin problemas.

DIVERSIÓN: 94
Es un juego absorbente que se hace casi obsesivo. Sin duda exigirá de ti inteligencia, habilidad, paciencia y tesón, pero garantiza la diversión durante meses.

VALORACIÓN: 93
Si tienes problemas cardíacos te recomendamos que no intentes jugar con «Resident Evil». Todo en este juego está pensado para mantenerte en un estado de pánico constante. Y te advertimos de que verdaderamente lo consigue.
Y no pienses que lo hace de una manera sencilla, recurriendo al recurso fácil de meterte monstruos y más monstruos. Al contrario. De hecho en «Residen Evil» no hay demasiados enemigos, lo que ocurre es que aparecen siempre por sorpresa y sus ataques son mortales de necesidad, lo que consigue que te pases todo el juego, literalmente, "acongojado".
Una presentación totalmente cinematográfica, unos gráficos 3D sensacionales y unos efectos de sonido aterradores redondean una aventura imprescindible.

RANKING:
Tomb Raider
Resident Evil



MOTOR MASH

Al rebufo de «Micromachines» y con muchas ganas de ofrecer diversión llega este nuevo juego de Ocean que destila simpatía por todos sus pixels.

«Motor Mash» puede ser calificado como un "seguidor" de «Micromachines V3» y nos propone, como habréis imaginado, disputar divertidas carreras al volante de multitud de coches de pequeño tamaño provistos de todo tipo de artefactos para sacar de la pista al contrario y llegar los primeros a la meta.

Ocean ha querido dar un toque especial de simpatía a este juego y ha diseñado todos los gráficos de los vehículos, escenarios y conductores con un tono humorístico muy acertado.

Lo único achacable a primera vista es el escaso número de circuitos -18 frente a los 48 de «Micromachines V3»- y de coches y corredores disponibles, que se reducen a 12 comparados con los 32 bólidos del segundo. Sin embargo, ésta reducción se explica en parte cuando vemos el gran lujo de detalle que se ha imprimido a cada una de las pistas.

Muy alejadas de los circuitos "caseros", las carreras de «Motor Mash» transcurren por la selva amazónica, el Polo Norte, el salvaje Oeste, una ciudad, un paraje de pesadilla e incluso el fondo del mar.

Todos estos escenarios poseen una calidad muy alta, con un gran colorido y consiguen con bastante eficiencia el efecto de tridimensionalidad, merced en parte a un acertado juego de la cámara que sigue la carrera y que gira en función del trazado.

A la hora de jugar, las opciones del menú son muy amplias, ya que podremos organizar ligas y campeonatos de distinta duración, carreras contra reloj, preparatorias y de uno contra uno.

La máxima diversión, como es normal en este tipo de programas, llega en las opciones multijugador. Si disponéis de un Multitap tendréis la opción de competir hasta cuatro amigos simultáneamente, y si no, tendréis que conformaros con las opciones de dos jugadores, donde se incluye uno de los puntos más interesantes y novedosos del juego: la competición por parejas, donde gana la que más puntos ha acumulado en varias carreras.

Todos estos detalles hacen de «Motor Mash» un juego muy divertido y recomendable, que a pesar de pecar de falta de originalidad en su planteamiento cuenta con los suficientes atractivos como para calificarlo de alumno muy aventajado de «Micromachines», aunque no llega a reunir las suficientes virtudes como para superar al maestro.

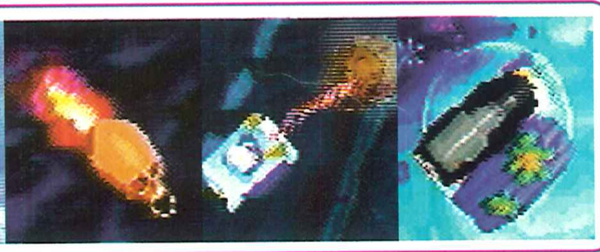
Rubén J. Navarro

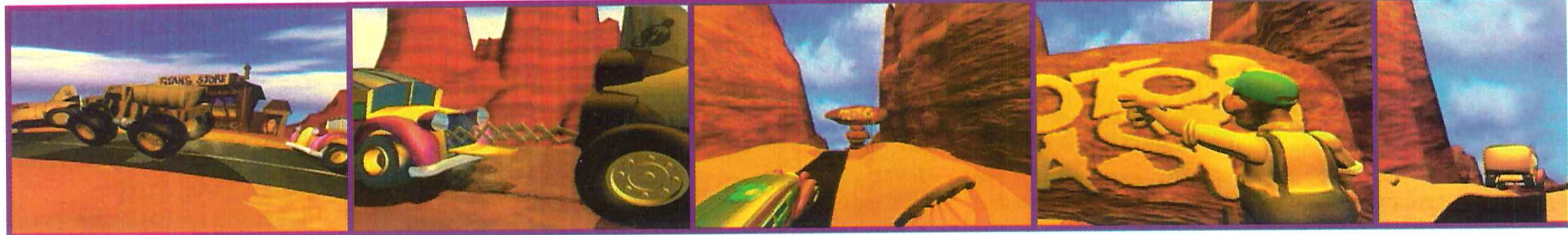
Los autos más locos



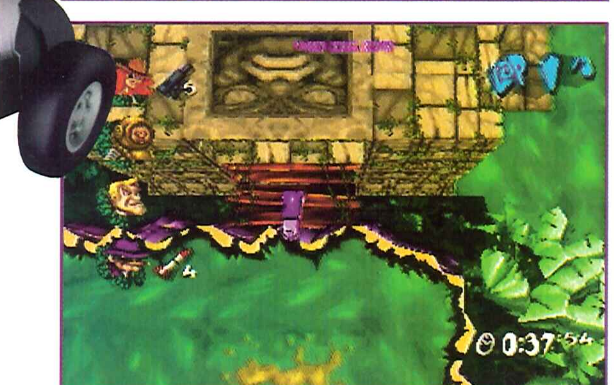
A lo largo de los circuitos encontraremos una buena colección de ítems para ir eliminando a los rivales, aunque sea de formas no muy ortodoxas...











Adoptando la filosofía de Micromachines, este juego nos invita a vivir emocionantes carreras con distintos tipos de vehículos.



Los doce personajes y sus respectivos vehículos están realizados con mucho humor y resulta sumamente divertido competir contra un explorador, un hippie, un aviador o un astronauta, entre otros.

Obstáculos de todo tipo

Uno de los detalles más originales de «Motor Mash» es la inclusión de elementos animados en el decorado. Más de uno os llevaréis una sorpresa al ver a un gigantesco muñeco de nieve dando saltos como loco en la carretera, o a un "Godzilla" intentando aplastaros.





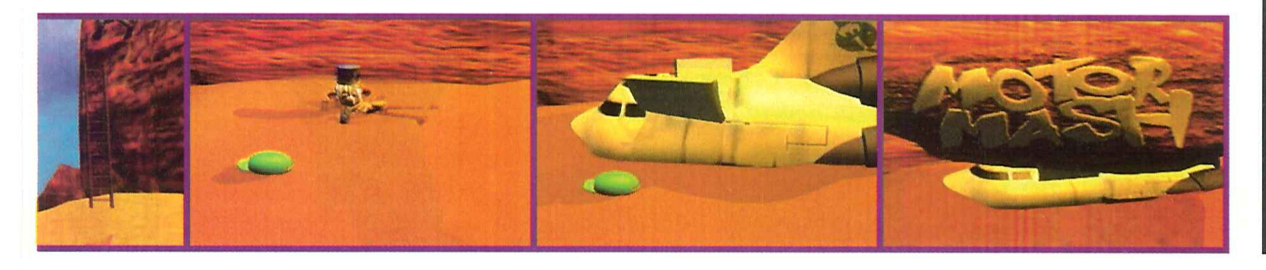




Los gráficos son un auténtico alarde de imaginación y muestran una calidad muy alta, ya que la mayoría de los escenarios parecen haber sido pintados a mano y están llenos de pequeños detalles.



Otro aspecto que aumenta la sensación de tridimensionalidad son las partes elevadas del recorrido, que sólo pueden ser sorteadas utilizando elementos del decorado, como este ventilador.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sony
Programación:	Ocean
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	18 circuitos
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom

Gráficos: 90

Los escenarios en 3D con rotaciones de la cámara, los gráficos coloristas y llenos de detalles, y la simpatía de los bólidos constituyen sin duda el apartado más logrado del juego.

Sonido: 79

Los efectos de sonido son simpáticos, sencillos y divertidos, sin demasiados alardes ni complicaciones.

Jugabilidad: 83

Como suele ocurrir en este tipo de juegos, resulta un poco difícil al principio hacerse con el control de los coches. Pero una vez logrado, y a pesar de la dificultad de los circuitos, se deja jugar bastante bien.

Diversión: 85

En cuanto le cojas el truco al manejo de los bólidos, resulta sumamente entretenido, y los circuitos y corredores secretos incitan a seguir jugando.
La diversión en el modo cuatro jugadores alcanza cotas insospechadas.

Valoración: 85

«Motor Mash» es un buen juego que gustará a todos los que disfrutaron con «Micromachines V3», al que incluso supera en el apartado gráfico.
Sin embargo, y a pesar de algunos detalles originales, en general «Motor Mash» queda bastante por debajo de éste, ya que no deja de ser un "clon" que además ofrece menos pistas y menos vehículos, y que está falto de ese encanto que tienen los circuitos "caseros".

Ranking:

Micromachines V3

Supersonic Racers

Motor Mash

DOOM 64

Bienvenidos al INFIERNO

Si hay un juego conocido por los usuarios de casi todos los sistemas de entretenimiento, ese es «Doom». Se le considera, desde su aparición hace ya casi un lustro, el padre de un género y uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos en el mundo de la programación. Con estos antecedentes, uno de los retos de Midway estaba en realizar un «Doom» a la altura de una consola de 64 bits que no cayera en la simple conversión de cualquiera de los «Dooms» de otros formatos y que aprovechara toda la potencia de la nueva máquina.

En este sentido, puedo decir que el objetivo ha sido cumplido, ya que nos encontramos ante un «Doom» completamente nuevo en todos los aspectos excepto en uno: que mantiene intacta la esencia del original.

En lugar de repetir el diseño de los cientos de niveles generados para otros sistemas, éstos se han creado completamente partiendo de cero y «Doom 64» ha sabido aprovecharse bastante bien de las posibilidades gráficas de N64. Así, por ejemplo, al acercarnos a cualquier muro comprobamos cómo la corrección del mapeado de texturas que lleva a cabo la consola es realmente eficaz y no apreciamos ni un sólo pixel. Las texturas son realmente bonitas, de una variedad enorme y sirven para crear escenarios totalmente creíbles. Esta calidad gráfica no es óbice para que «Doom64» pueda alardear de ser un juego de una rapidez y fluidez espectacular, que hará que recorramos a toda velocidad los cientos de peligrosos pasillos de que configuran sus treinta largos niveles.

Estos pasillos, por su parte, son ahora más angostos, con espacios muy reducidos para maniobrar, y cada nivel está plagado de puzzles y secretos que requerirán toda nuestra habilidad para ser superados.

La idea básica del juego también se ha mantenido, y nuestro principal objetivo es ir recogiendo las llaves que nos abren la puerta final de cada nivel mientras disparamos sin vacilar a todo bicho viviente que vaya saliendo a nuestro paso.

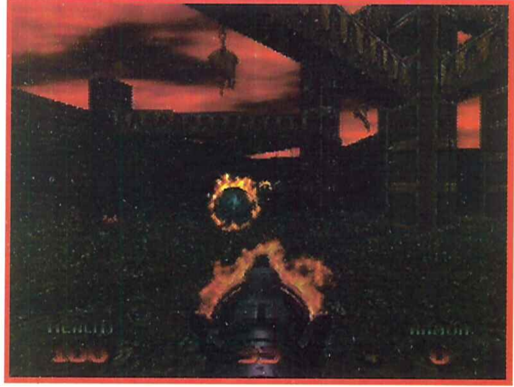
Un pequeño defecto de este «Doom 64» es la inclusión de enemigos mediante sprites, poco acordes la calidad de los escenarios, ya que si bien presentan un aspecto aterrador, al acercarnos a ellos apreciamos unos bordes dentados que desmerecen del conjunto.

Dejando a un lado este detalle (y el de la originalidad), estamos sin duda ante el mejor «Doom» de la historia. Un juego agobiante y terrorífico que te hará vibrar y que te ofrece emoción y diversión para rato.

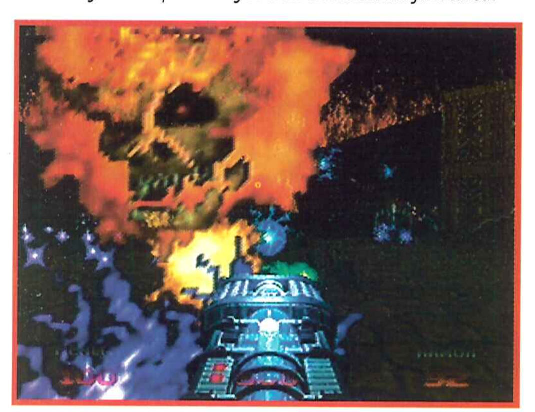
Rubén J. Navarro







El extenso mapeado que tiene el juego está plagado de ítems, llaves y armas que nos ayudarán en nuestra difícil tarea.



Nintendo 64 recibe la que es la más atractiva y más completa versión del clásico «Doom» realizada hasta la fecha.



A nivel gráfico esta es la entrega con el nivel de calidad más alto de la saga. Pero, además, los escenarios han sido completamente rediseñados, por lo que no encontraremos ninguna fase que haya aparecido anteriormente en ninguna otra versión.

Galería de monstruos









Este auténtico infierno está poblado por 16 tipos distintos de enemigos: demonios, calaveras llameantes, mancubus, zombies, espíritus, cacodemonios... un impresionante plantel de rostros bonitos y cuerpos Danone.



A lo largo del juego se han escondido varios niveles secretos de una altísima dificultad que pondrán en apuros al jugón más experto.



La capacidad de la Nintendo 64 para generar efectos de luz, niebla y transparencias ha sido muy bien explotada para crear un ambiente de lo más tétrico y aterrador.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Shoot'em up subjetivo
Compañía:	GT Interactive
Programación:	Midway
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	64 Megas



Gráficos: 90

La variedad y calidad de las texturas, las fuentes de luz y los efectos de niebla y transparencia elevan la calidad visual de «Doom64» a cotas muy altas, que tan sólo se ven algo ensombrecidas por la menor calidad de los sprites de los monstruos.

Sonido: 90

El ambiente de «Doom 64» no sería lo mismo sin el apoyo de la excelente gama de gruñidos, gemidos, gritos, explosiones y tétricas melodías lo arropan.

Jugabilidad: 92

La propia de toda la saga: tan sencillo como caminar (por cierto, aquí no hay "saltitos" tipo «Turok») y disparar contra todo lo que se menee.

Diversión: 93

Como sabréis, es un juego un poco "fuertecillo", por lo que no se lo recomendamos a quienes se impresionen fácilmente. Pero si eres duro de pelar, te lo pasarán en grande.

Valoración: 92

«Doom 64» no es tan sólo el mejor «Doom» de toda la saga, sino uno de los mejores "shoot'em ups" subjetivos de todos los tiempos y un excelente juego para N64.
Es oscuro, angustioso, con un altísimo grado de acción con tintes "gore" y que se extiende a lo largo de treinta laberínticos niveles de una calidad gráfica altísima.
«Doom64» supone un auténtico reto a los nervios y os aseguro que os vais a llevar más de un sobresalto con este magnífico cartucho que satisfará a tope a los amantes de las emociones fuertes.

Ranking:

Turok

Doom 64

raystorm

Renovarse para no morir

El "shoot'em up" es uno de los géneros históricos de los videojuegos, uno de los pioneros. Pero de aquellos tiempos del «Space Invaders» a nuestros días han cambiado muchas cosas, entre ellas, la fiebre poligonal y el uso de las 3 dimensiones.

Estos dos aspectos, que han llegado de la mano de la Nueva Generación, hacen que «Ray Storm» pueda presumir de ser un arcade tradicional, pero luciendo un aspecto de lo más moderno.

Lo de tradicional le viene de la lluvia de disparos alienígenas, de su "scroll" vertical, de ser un reto para los reflejos y de su planteamiento básico de "matamarcianos" de toda la vida. Y es que «Ray Storm» es, en esencia, muy típico. Hay fases delimitadas por enemigos finales de esos que no paran de disparar, hay posibilidad de mejorar el armamento a base de coger items flotantes, pueden participar dos jugadores simultáneos y el gusto por el espectáculo (incluso en lo sonoro) resulta fundamental.

Sin embargo, su entorno gráfico, adaptado a las posibilidades de PlayStation, le permite crear situaciones nuevas que le dan una nota de originalidad a su manido (aunque siempre divertido) desarrollo.

Así, por ejemplo, veremos que podemos disparar no sólo a los enemigos, sino casi a cualquier elemento del escenario, disfrutando con la explosión de objetos en apariencia de adorno como gigantescas naves que vuelan por el fondo de la pantalla, contenedores y estructuras metálicas varias.

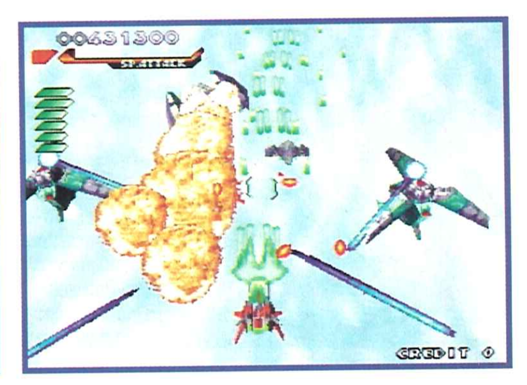
Otro detalle novedoso es la inclusión de varios planos de acción. Nuestra nave puede moverse hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda, pero algunas naves rivales pueden disparar desde la parte inferior de la pantalla, como unos tanques que se desplazan por el suelo. Esto plantea el problema de cómo eliminarlos y la solución es sencilla: utilizar un sistema de misiles teledirigidos.

En definitiva, «RayStorm» es un arcade gráficamente espectacular, con las grandes cualidades jugables de los "matamarcianos" de siempre y con innovaciones lo suficientemente importantes como para resultar tan atractivo como divertido.

Sonia Herranz



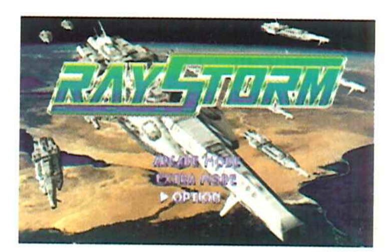








Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	SONY
Programación:	NAMCO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



Los amantes de los "matamarcianos" al estilo clásico encontrarán en «RayStorm» un juego muy divertido y de gran calidad.



Los enemigos fin de fase son gigantescos modelos poligonales que se mueven a endiablada velocidad y rotan con una soltura envidiable. En realidad todos las naves tienen características semejantes.



GRÁFICOS: 86
Espectaculares, con correctos juegos de luz. Aparecen una buena cantidad de elementos móviles en la pantalla sin que se produzca ralentización alguna.

SONIDO: 87
La banda sonora es tan trepidante como la acción. Los efectos sonoros se ven a veces oscurecidos por la fuerza de las cañeras melodías.

JUGABILIDAD: 86
Se deja jugar con la facilidad de los "mata-mata" de siempre, aunque los adornos gráficos a veces dificultad la visión de los proyectiles enemigos.

DIVERSIÓN: 87
Un juego tan adictivo como corresponde al género, cuyo modo para dos jugadores dispara la diversión. Sus múltiples niveles de dificultad le permiten ajustarse a cualquier tipo de usuario.

VALORACIÓN: 86
«Ray Storm» es un juego ideal para quienes disfrutan apretando el gatillo sin pausa, pues en él encontrarán acción trepidante, buenos gráficos y las dosis de originalidad que todo "mata-mata" debe tener. Tiene un desarrollo muy dinámico, está plagado de enemigos diferentes, admite dos jugadores simultáneos y es bonito de ver. Huelga decir que es divertido como todos los de su género y la inclusión de un modo de juego especial, con más "bichos" y dificultades, añade alicientes al tema. Vamos, que no te defraudará.

RANKING:

X2

Ray Storm

Nanotek

Elige tus armas antes del combate

Antes de empezar tendremos que elegir si queremos jugar solos o acompañados y qué tipo de nave se adapta más a nuestros gustos. Tendremos dos modelos de nave que se diferencian no en su maniobrabilidad o velocidad, sino en su tipo de armamento.



Disparo tradicional a base de "balas" de energía que aumentan en número al recoger ciertos items.



Rayos de energía que aumentan de grosor con los items y sueltan como arma especial poderosos rayos.





La mayoría de los escenarios cuentan con infinidad de pequeños detalles sobre los que se puede actuar o disparar aunque parezcan meros elementos decorativos.

Ríete ...si puedes

MundoDisco 2

A los que ya conozcáis «Mundo Disco» no os va a pillar de nuevas nada de lo que aquí digamos, ya que esta segunda parte mantiene intactas las virtudes (y "el defecto") de su antecesor.

Para los no iniciados explicaremos que estamos ante una aventura gráfica de esas de las de movernos mediante un cursor y en las que acciones tales como hablar, coger, usar o mirar están a la orden del día y se realizan con un simple "pinchazo" sobre el objeto de nuestro interés.

Pero cuando hablamos de parecido con la primera parte, no sólo nos referimos a que en «MundoDisco 2» se mantiene este cómodo sistema de juego, sino también a que en este punto termina lo poco de "cuerdo" que pueda tener este juego.

El argumento es un auténtico desparrame en el que los problemas que se nos plantean no son en casi ningún caso lógicos. Por ejemplo, ¿a vosotros se ocurriría cazar mal olor usando una botella con un genio y unas botas de duende robadas con un imán? Pues este es uno de los puzzles "facilitos" que se nos presentarán en este juego.

Como podréis suponer, aquellos que no estén muy puestos en estas lídes y no tengan una imaginación desbordante sudarán tinta para conseguir salir del trance, lo cual es tanto una virtud (por los siglos que nos puede durar el juego) como un desesperante defecto, puesto que vete dando por seguro que tarde o temprano te vas a quedar atascado.

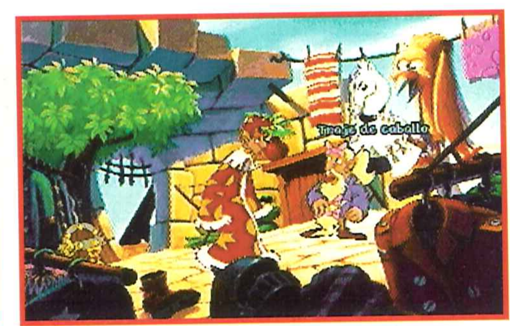
Otro elemento que permanece intacto es el sentido del humor con el que se han vestido todas y cada una de las situaciones del juego. Los textos -felizmente traducidos- son todo un alarde de imaginación y simpatía y los personajes, las situaciones y las actitudes son hilarantes de principio a fin.

Donde empiezan las diferencias con su antecesor es en el apartado gráfico. Para esta ocasión se ha buscado un "look" más cercano aún a los dibujos animados, de manera que todas nuestras acciones se traducen en magníficas escenas de animación por parte de Rincewind y del resto de los personajes. Este mayor esmero gráfico provoca alguna que otra ralentización y un mayor tiempo de carga,aunque este detalle puede ser pasado por alto.

En definitiva, si te gustó la primera parte de este juego, ésta te encantará.

Sonia Herranz





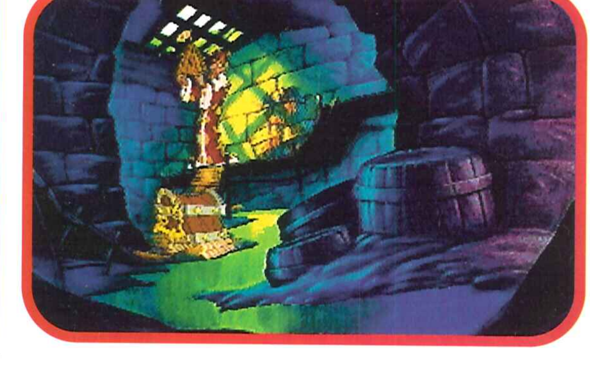




El alocado sentido del humor del que hace gala este juego se manifiesta desde la primera hasta la última pantalla. Nada en este juego entra dentro de la lógica. Aquí tenéis una buena prueba de lo que decimos.



Algunas acciones como, por ejemplo, la de cambiar un objeto por otro da lugar a escenas animadas que casi parecen más una "intro" que parte directa del juego.





Este menú muestra los medios de obtener información: la primera inicia una amigable charla, la segunda es para ser jocoso y la tercera para preguntar. También aparecen algunos objetos de interés.

El alocado Rincewind y su inseparable baúl regresan en una nueva aventura tan hilarante como la anterior, pero que transcurre en un entorno gráfico mucho más atractivo.



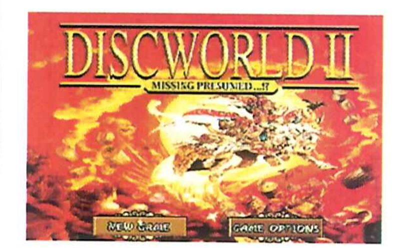


A lo largo del juego descubriréis decenas de guiños sobre otras tantas películas famosas, generalmente comedias.



Empezaremos jugando en la Universidad, después accederemos a la ciudad y, si lo hacemos bien, podremos terminar moviéndonos por todo el país e incluso de todo Mundo Disco. Los mapas son el único modo de cambiar de localización.

Consola: SEGA SATURN
Tipo: AVENTURA GRÁFICA
Compañía: SEGA
Programación: PERFECT ENTERT.
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 90
La animación es magistral y los entornos son tan sorprendentes como divertidos. Lástima que se produzcan algunas ralentizaciones...

SONIDO: 89
Las voces están en inglés, (no los textos), pero tanto la música como los efectos sonoros sirven perfectamente para ilustrar el ambiente loco de la aventura.

JUGABILIDAD: 85
Manejar el cursor y con él los elementos del juego, es de lo más sencillo y cómodo. La dificultad llega a la hora de descubrir qué es lo que tienes que hacer.

DIVERSIÓN: 88
Es enormemente divertido en su planteamiento, pero se va complicando en exceso y al final puede llagar a desesperar.

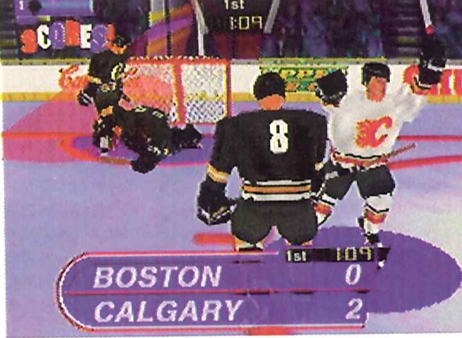
VALORACIÓN: 89
Es difícil no sucumbir al encanto de una aventura gráfica tan bien planteada, tan simpática y tan divertida como ésta. Lo tiene todo, sentido del humor, originalidad, textos en castellano, una respetable extensión y unos gráficos geniales. Tiene tanto de todo que le sobra una cosa: dificultad. Los puzzles y acertijos son sumamente difíciles -sobre todo porque a veces son ilógicos- lo que le convierte en una aventura recomendable para los usuarios más expertos, más concienzudos y más pacientes. Estos recibirán a cambio cientos de excusas para soltar la carcajada.

RANKING:
Mundo Disco 2

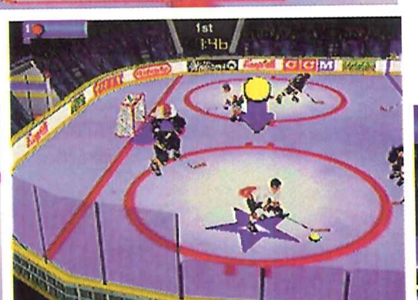
Mundo Disco

Blazing Dragons





Que la apariencia de este juego no os deje fríos: «Wayne Gretzky´s 3D Hockey» es un simulador sensacional con el que disfrutaréis a tope, aunque no conozcáis apenas este deporte.





The NHLPA & NHL Present
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Hielo y acero

El hockey sobre hielo es un deporte minoritario en nuestro país, pero fuera de él cuenta con millones de adeptos, especialmente en USA, donde existe una NHL (Liga Nacional de Hockey) y una NHLPA (Asociación Profesional de Jugadores). Estas dos entidades han cedido a Midway las licencias para desarrollar este «Wayne Greztky 3D Hockey», con todo lo que ello conlleva. Para empezar, todos los equipos de las cuatro divisiones de la Liga Profesional Norteamericana (Pacífico, Central, Atlántico y Noreste) están presentes en el juego, lo que permite poder jugar con los jugadores reales de los 26 equipos que la forman. De igual modo, y aunque el estadio en el que tienen lugar los partidos es siempre el mismo, tendremos en el centro de la pista el escudo del equipo que juega en casa, lo que es sin duda un aliciente para los buenos aficionados al hockey.

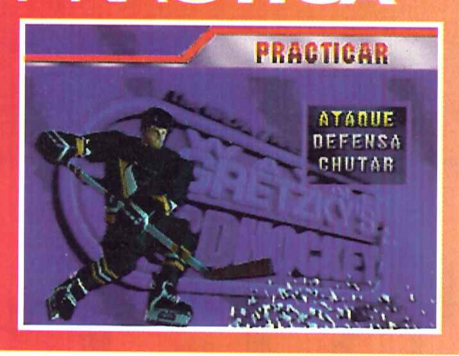
Pero estos detalles no serían nada sin el increíble realismo que Midway ha conseguido imprimirle al juego gracias a una perfecta animación de los jugadores lograda mediante la técnica de "motion capture". Para mover a estos habilidosos deportistas tendremos que utilizar casi todos los botones del pad de control, lo que da una idea del enorme número de golpes y movimientos distintos que podemos realizar: desde golpear el "puck" de diversas maneras a pegar puñetazos o poner la zancadilla a los adversarios.

Por su parte, los gráficos de los jugadores son de una enorme calidad, característica que podremos comprobar desde cualquiera de los siete puntos de vista que nos ofrecerán otras tantas cámaras.

Es una auténtica pena que este deporte no sea muy popular en España, porque lo cierto es que es tan tan bueno que podría convertirse en un auténtico "crack".

Rubén J. Navarro

PRÁCTICA





Antes de meternos de lleno en una de las larguísimas ligas de 82 partidos, es mejor que practiquemos bien las técnicas de ataque, defensa y disparo para lograr un adecuado control de la gran cantidad de movimientos que podemos efectuar.

OPCIONES y ESTADÍSTICAS

Una de las numerosas virtudes de este título es la enorme cantidad de opciones de juego y datos y estadísticas que ofrece. A la derecha os mostramos un menú en el que aparecen los factores que podréis modificar en los partidos. Como veis, está en castellano.





MULTI-JUGADOR

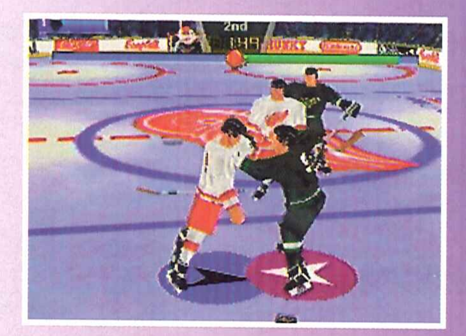




Las opciones multi-jugador son amplísimas y permiten disputar encuentros de hasta cuatro jugadores por parejas. Cada jugador tiene asignado un color que lo hace fácilmente reconocible en el terreno de juego.

PELEAS

En un deporte tan duro como el hockey es normal ver a jugadores pegarse entre ellos tras una jugada polémica. Dispondremos de cuatro tipos de golpes para hacerle entender al contrario quién manda sobre el hielo.





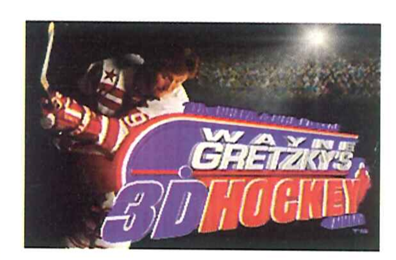
EFECTOS ESPECIALES





El juego también ofrecerá momentos espectaculares. Por ejemplo, si el portero logra parar seis tiros seguidos, su portería se convertirá en un muro de piedra, mientras que un tiro potente puede conseguir hacer arder una portería.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	GTI
Programación:	Midway
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	Exhibición y Ligas
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	64 Megas



GRÁFICOS: 91
Los escenarios no dan mucho de sí, pero los movimientos de los jugadores son sencillamente geniales.

SONIDO: 89
Entre el seguimiento del juego del comentarista, los micrófonos de ambiente y el sonido de los "sticks", se logra una atmósfera totalmente real.

JUGABILIDAD: 90
Aunque se utilizan casi todos los botones del pad, es muy fácil coger la mecánica del juego. El completo modo de práctica permite que podamos afrontar una liga en perfectas condiciones.

DIVERSIÓN: 91
Las miles de opciones, la presencia de los jugadores reales de los 26 equipos de la liga américa, la gran duración de las ligas y, sobre todo, las múltiples combinaciones del modo multi-jugador proporcionan diversión ilimitada.

VALORACIÓN: 90
Si miráis un poco más abajo veréis que hemos comparado este título con el genial simulador de fútbol «ISS 64». En principio esto puede extrañaros un poco, pero lo hemos hecho a conciencia porque lo cierto es que Midway ha conseguido desarrollar un magnífico simulador de hockey sobre hielo que refleja a la perfección la belleza y la rudeza de este deporte, al igual que lo hizo Konami con su juego.
No hace falta que seáis fanáticos de este deporte ni importa que no conozcáis a uno sólo de los jugadores: con este cartucho os la vais a pasar realmente en grande.

RANKING:
ISS 64
WG 3D Hockey





LUCKY LUKE

Las cosas en el lejano Oeste andan bastante revueltas por culpa de la fuga de algunos de los criminales más peligrosos del país. Y para detener a tanto maleante suelto, no hay nadie mejor que el inefable Lucky Luke, que ya demostró en Game Boy de lo que es capaz frente a este tipo de situaciones.

Igual que hizo en la portátil, nuestro héroe deberá recorrer los más variados parajes del Far West haciendo gala de sus habilidades con el revólver y de su innata capacidad para el salto. Por supuesto habrá parajes nuevos y viviremos experiencias tan fuertes como galopar sobre un cañón para acercarnos a los Dalton, navegar por un río embravecido o enfrentarnos al ataque de cientos de apaches.

Como es habitual, los chicos de Infogrames no se han conformado con colocarnos un plataformas más o menos difícil y más o menos variado, sino que además han incluido en cada fase, en cada nivel y a cada paso, pequeños puzzles que nos obligarán a devanarnos el cerebro. No nos bastará con ser rápidos y hábiles, también tendremos que tener a punto nuestros reflejos mentales para caer en la cuenta de que a lo mejor ese madero puede hacer subir la presión de la caldera para que el vapor nos catapulte hacia algún lugar de otro modo inaccesible, por ejemplo. La sucesión de este tipo de situaciones llegará a hacer la aventura rematadamente complicada, aunque también más enganchante y duradera.

Por lo que respecta al aspecto gráfico, nos encontramos con un juego que hace gala de la magnífica animación característica de la compañía francesa. Luke se moverá a las mil maravillas, demostrando ser un completo atleta capaz de correr, columpiarse, trepar, saltar y hasta demostrará su habilidad disparando de espaldas. Los escenarios, aunque un poco simplotes estarán muy de acuerdo con la filosofía del cómic.

En definitiva, «Lucky Luke» es un plataformas largo, bonito y variado, muy en la línea Infogrames, pero que resulta más difícil que anteriores títulos, llegando a hacerse hasta un pelín desesperante en ciertos pasajes. Es algo más flojillo que «Tintín2», o que el propio «Lucky Luke» de GB, pero es un plataformas muy a tener en cuenta, sobre todo dada la sequía que vivimos.

Sonia Herranz

Por mis pistolas



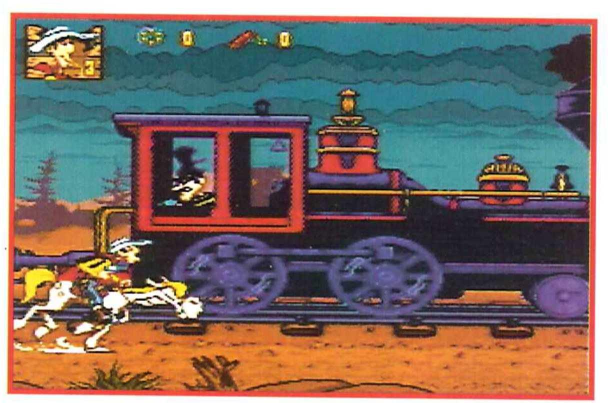
Los largos escenarios recrean a la perfección la esencia de los cómics originales. En general están bien conseguidos, aunque algunos resultan un poco sosotes y sin demasiados elementos.





Niveles en pseudo 3D nos llevarán a recorrer un cañón o a descender por un río disparando contra los obstáculos que salgan a nuestro paso.



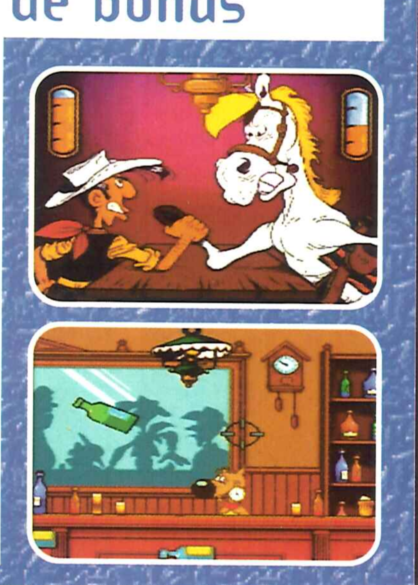




Lucky Luke llega a Super Nintendo protagonizando un juego que sólo podrán afrontar los más "duros" del Oeste.

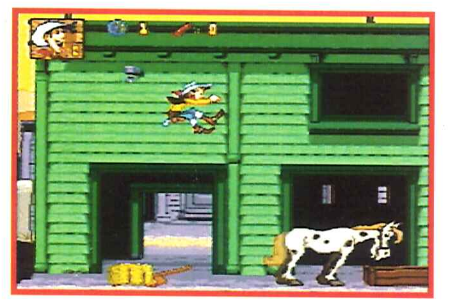
Una de bonus

Si cogemos ciertos items en cada fase accederemos a una de las tres simpáticas fases de bonus que oculta el juego. Son tres situaciones extrañas y divertidas: un pulso contra Jolly Jumper, un tiro a la botella o el juego de la ruleta.

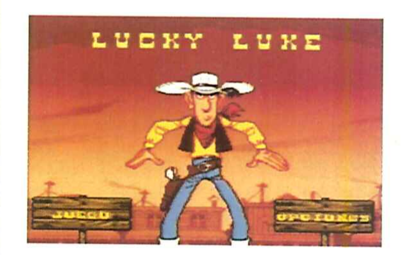




Los textos que nos dan pistas sobre nuestra tarea están traducidos al castellano. Bien por Infogrames.



Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	16 Megas



Gráficos: 87
Un poco simplones y en ciertos niveles con problemas de scroll. La animación de los personajes sí es realmente buena.

Sonido: 84
La banda sonora es muy Lucky Luke, con efectos sonoros muy apropiados y graciosetes.

Jugabilidad: 80
Algunas acciones de Luke son complicadas de controlar y a veces se plantean retos demasiado difíciles de realizar, lo que puede llegar a hacerse desesperante.

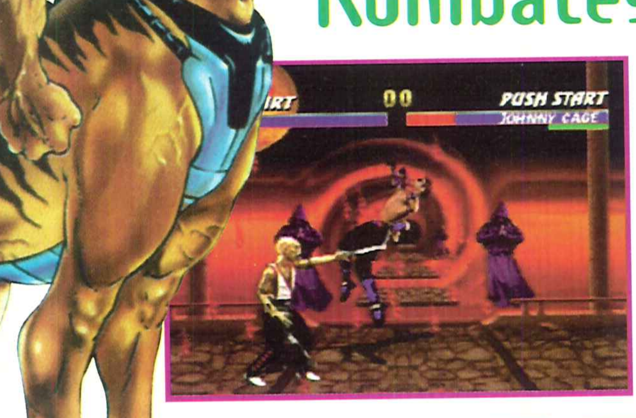
Diversión: 84
Es largo, difícil y variado lo que garantiza una larga vida al juego. Sin embargo, hay ocasiones en las que la dificultad y los puzzles planteados pueden hacerte levantar la manos y rendirte.

Valoración: 83
Por ser el último juego de Infogrames para 16 bits esperábamos algo más de este «Lucky Luke». Quizá unos escenarios más detallados, una mayor fluidez en el desarrollo de los puzzles pero, sobre todo, esperábamos un poco menos de dificultad. Y es que a veces se hace duro jugar ya que resulta muy complicado averiguar qué hay que hacer para seguir avanzando y en ocasiones el control platea algunas pequeñas deficiencias. No decimos que sea un mal título, pero a mí personalmente no me gusta "sufrir" tanto con los juegos.

Ranking:
Donkey Kong Country 3
Tintín: El Templo del Sol
Lucky Luke

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Kombates en 64 bits









Esta omnipresente y controvertida saga no podía faltar en ninguna nueva consola, y nada mejor que efectuar su estreno con el título que reúne a todos los anteriores: «Mortal Kombat Trilogy». En esta entrega encontramos a los ventiséis salvajes luchadores aparecidos en las anteriores versiones para otras consolas y todos los escenarios más alguno nuevo. También hay algunas adiciones de interés, como la inclusión de una barra de "agresión", que va apareciendo a medida que golpeamos a nuestros contrincantes y que una vez está al máximo hace que nuestro luchador se mueva más rápido y que sus golpes sean más contundentes. También se ha incorporado una opción que permite combates entre dos grupos de tres luchadores, con lo que se incentiva el jugar con más amigos. Por lo demás, todo sigue igual, con algunos escenarios dobles, algún luchador oculto y toda la gama de barbaridades tipo brutalities, animalities, babalities y demás golpes definitivos. En resumen, una entrega que compendia todas las señas de identidad de esta saga pero que no aporta realmente nada nuevo a lo ya visto en otros formatos.

Los usuarios más osados encontrarán las dosis de "acción" de siempre en este juego que, sin duda, no está recomendado para mentes sensibles.

Nintendo 64
Midway
80



En el juego se reúnen los dieciséis luchadores que han ido apareciendo en anteriores entregas de esta prolífica serie.



Tanto a nivel de luchadores y opciones como a nivel gráfico, esta versión es prácticamente idéntica a la de PlayStation.

Total Drivin'



Más de 40 coches



Ocean se suma a la velocidad en PlayStation con este «Total Drivin´», un juego de carreras donde los circuitos transcurren en distintas localizaciones del mundo, tales como Egipto, Suiza, Isla de Pascua o Moscú.

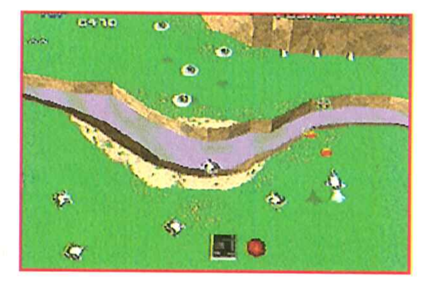
A la hora de correr podemos pertenecer a cualquiera de las ocho escuderías disponibles, y dependiendo de la que escojamos correremos con unos modelos de coches u otros: buggies, deportivos o coches de competición. En total hay cuarenta vehículos disponibles, sin duda el máximo que hemos visto en un juego de carreras. Pero a pesar de esta variedad y del indudable atractivo de los escenarios, «Total Drivin´» no pasa de ser un juego modesto, ya que hay coches muy difíciles de controlar, la carretera presenta un pixelado excesivo, y la sensación de velocidad no está muy bien conseguida. Un buen juego pero que queda lejos de los grandes del género.



Xevious 3D/G+

El retorno de un clásico







Las mejoras introducidas en este clásico no están a la altura de lo esperado. A pesar de ello, es un juego con mucha acción.

Una de las maneras más sencillas de evitarse el problema de idear un juego nuevo es realizar la típica revisión o actualización de un clásico, ante lo cual hay dos posibilidades: que la cosa funcione y el programa sea algo completamente nuevo pero con elementos que nos remitan al original, o que resulte un mero lavado de cara del primero.

Este último es el caso de «Xevious 3D», un claro intento de aprovechar la fama del mítico título que Namco produjo en 1982 y remozarlo con las tres dimensiones que tan de moda están ahora.

El desarrollo del juego es el esperado: disparar a todo lo que se nos ponga por delante mediante tres tipos de armas de diferente intensidad según los "power-up" que vayamos cogiendo por el camino.

El efecto tridimensional no está a la altura de lo esperado, al igual que los gráficos, que resultan demasiado pobres y poligonales. Sin embargo, la acción es intensa y la verdad es que engancha hasta que te lo terminas, pero desgraciadamente, es el típico juego que dura un fin de semana, ya que las cinco fases de que consta no dan más de sí. Ni siquiera la inclusión de una conversión del arcade original y de su segunda parte, «SuperXevious», ni la opción para dos jugadores simultáneos sirven para alargar este corto tiempo de vida.



Mass Destruction

Carros de combate

Con bastante rapidez nos llega la versión para PlayStation de este divertidísimo arcade que hizo su aparición en Saturn hace escasos meses.

«Mass Destruction» es un juego de acción para los que no quieren complicarse la vida y buscan algo directo. La idea de este compacto es manejar un pequeño tanque con el que realizar determinadas misiones en un escenario tridimensional, tales como destruir depósitos de agua, aeropuertos, radares, edificios y, por supuesto, eliminar a los vehículos enemigos mientras lo hacemos.

«Mass Destruction» tiene un aspecto gráfico bastante atractivo, ya que a pesar de lo diminuto de todos los elementos que componen el decorado, el nivel de detalle es muy alto, y la perspectiva consigue que no perdamos detalle de las evoluciones de nuestro tanque. Al principio de cada misión podemos elegir entre tres tanques distintos, cada uno de ellos con unas características específicas en cuanto a blindaje y velocidad, y todos ellos dotados de ocho tipos de armas. En fin, que en cuanto nos hagamos con el control del tanque, dará comienzo una intensa batalla plagada de espectaculares explosiones y nos veremos envueltos en una auténtica lluvia de disparos.

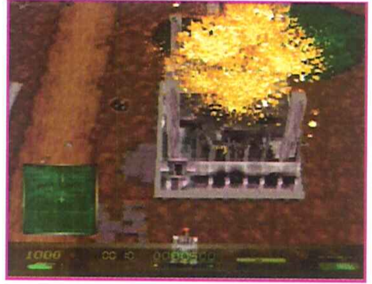
Recomendado para los que quieran un arcade bien realizado pero simple y sin complicaciones.

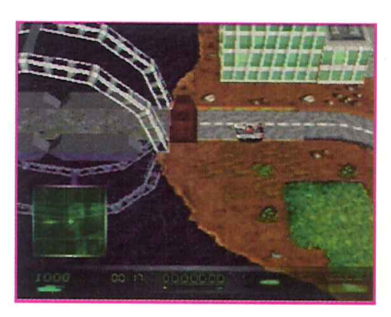


Este arcade, a pesar de no tener una apariencia excesivamente impresionante, resulta bastante divertido y en ocasiones hasta espectacular.

PlayStation
Ocean
86











PaRappa The Rapper

¡Dale marcha a tu PlayStation!

PlayStation
Sony
85

Avalado por un enorme éxito en el mercado japonés (especialmente entre las jovencitas), llega a nuestro país uno de los títulos más curiosos y originales que hemos tenido ocasión de ver.

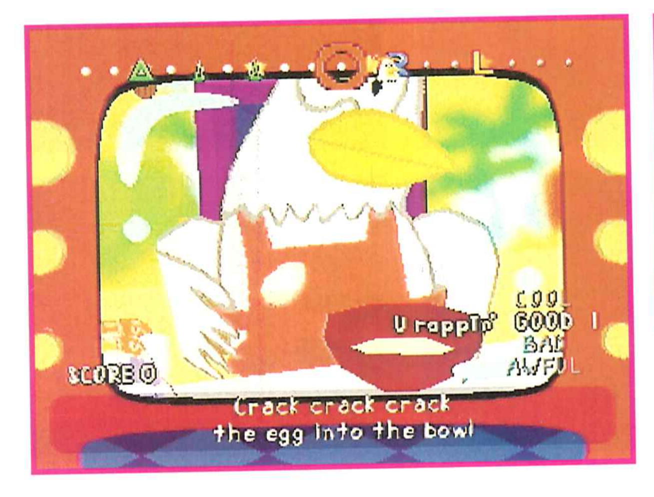
«Parappa the Rapper» resulta a todas luces inclasificable entre los géneros más o menos establecidos y lo podríamos definir como una extraña mezcla entre el conocido artefacto musical Simón, un videojuego de agilidad mental y un compacto de música rap.

Explicar la mecánica de «Parappa...» resulta algo complicado, pero se puede resumir así: en la pantalla van saliendo diferentes personajes unidos mediante una simpática historia con numerosas escenas animadas, que nos van pidiendo que aprendamos canciones raperas. Ellos van cantando y nosotros tenemos que ir repitiendo sus palabras pulsando los botones que se nos van indicando en la parte superior de la pantalla.

Llevar el ritmo es lo único importante en todo el juego, ya que no basta con pulsar los botones adecuados, sino que hay que hacerlo en el momento exacto en el que la música nos lo pida. El aspecto gráfico es también muy llamativo y al colorido desbordante de escenarios y personajes hay que sumarle una atractiva combinación entre fondos 3D y personajes planos que resulta muy peculiar, como lo es todo el juego en general.

«Parappa The Rapper» resulta, sin duda, un compacto muy divertido y no precisamente fácil, pues requiere mucha concentración, pero el problema que le vemos es que, tras unas cuantas canciones, se hace un poco repetitivo. Además se echa en falta una opción para dos o más jugadores.







El argumento del juego se va uniendo mediante tiernas y románticas escenas que nos cuentan -en castellano- la historia de un simpático perro y sus amigos. Sony España piensa que este juego va a ser un éxito total entre el público femenino.



El jugador deberá pulsar los botones que se indican en la parte superior de la pantalla en el momento exacto en el que una flecha pasa por encima de ellas, todo ello siguiendo el ritmo de las divertidísimas canciones de rap.

HOBBY CONSOLAS

2º Concurso Nacional Mangas & Videogames

1ER PREMIO. 200.000 PTAS.
-Fernando Mollor Pérez. (Alicante).

PREMIO ESPECIAL, MENORES DE 12 AÑOS. 100.000 PTAS.
-Eduardo Morales Gutiérrez. *(Madrid). 12 años.*

2º PREMIO. 100.000 PTAS.
-Francisco José Ruiz.

2º PREMIO. 100.000 PTAS.
-J.Carlos Ramirez Chacón. *(Pedro Abad, Córdoba).*

5 LOTES DE PELÍCULAS.
-Félix Ovejero. *(Sabadell, Barcelona).*
-Félix Quesada. *(Olula del Río, Almería).*
-Pablo A. Sanchez Nogueiras. *(Madridejos,Toledo).*
-Xavier Mestre / Xavier Planas *(Barcelona).*
-Eva Richarte Prieto. *(Hospitalet, Barcelona)*

25 COLECCIONES DE DRAGON BALL
-Isabel Alonso Mejías. *(Plasencia, Cáceres).*
-Aitor Urtasun González. *(Santurce, Vizcaia).*
-Guillermo Cebrián Soriano. *(Albacete)*
-Raúl Gil Pérez. *(Rubí, Barcelona).*
-Miriam Álvarez Morales. *(Badalona, Barcelona).*
-Raúl Sánchez Ortiz. *(Toledo).*
-Salvador Cruz Crespo. *(San Vicente del Raspeig, Alicante).*
-Darío Fas Marín. *(Vall D´uixo, Castellón).*
-Isabel Núñez Sánchez Alejandro Manuel González. *(Cádiz).*
-Rubén Lavado Orts. *(Alicante)*
-J. Carlos Rodriguez Bonache. *(Barcelona).*
-Javier Pérez Prieto. *(Cádiz).*
-Joaquín Motos Planells. *(Valencia).*
-José Luis Platero Pérez. *(Requena, Valencia).*
-Alberto Bravo Barreiro. *(Vitoria, Álava).*
-Carlos Veiga González. *(Villaviciosa de Odón, Madrid).*
-Juan Luis Rueda Rojas. *(Puerto de Santa María, Cádiz).*
-"CLON STUDIO" *(Orense).*
-Luis Sebastián Martinez. *(La Unión, Murcia).*
-Eduardo Paniagua Nuin. *(Pamplona, Navarra).*
-Isidoro Martínez Sánchez. *(La Unión, Murcia).*
-David Soto Brown. *(Palma de Mallorca, Baleares).*
-Fco. Javier Almazán Escaja. *(Madrid).*
-Miguel Figueroa Gándaras. *(Toledo).*
-Pablo Sánchez Solís.

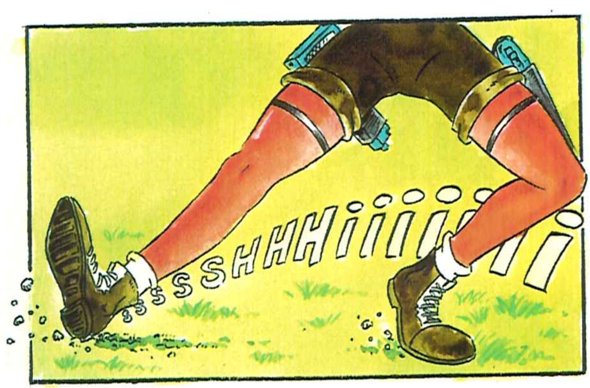
15 COLECCIONES DE STREET FIGHTER
-Juan Pablo Plata Benítez. *(Ogíjares, Granada).*
-Raúl Ariño Merino. *(Barcelona).*
-David Amador Pinto. *(Dos Hermanas, Sevilla).*
-Laura Martínez Chacón. *(Badalona, Barcelona).*
-Sergio Blazquez Galán. *(Guadalajara).*
-Pedro Segura Ortega. *(Málaga).*
-Javier Martínez Jiménez. *(Melilla).*
-Héctor Caño Díaz. *(Toledo).*
-Pedro Camello Abengózar. *(Cáceres).*
-César Heppe Prado. *(Villaverde de Trucios, Cantabria)*
-Xavier LLorach Artola. *(Barcelona).*
-Francisco López Cierto. *(Boiro, La Coruña).*
-Francisco y Pablo Rocha Atrio. *(Coslada, Madrid).*
-Francisco javier garcía Pardo. *(Valencia).*
-Alberto Arias Fernandez. *(Lugo)*

GANADORES

Fernando Monllor Pérez.

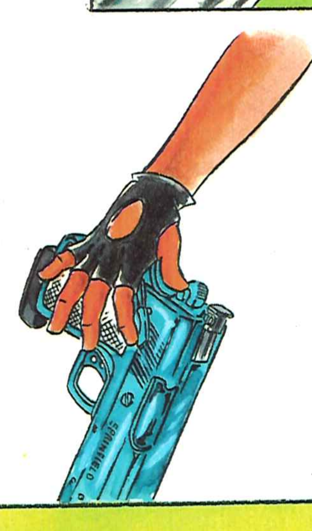
1er Premio

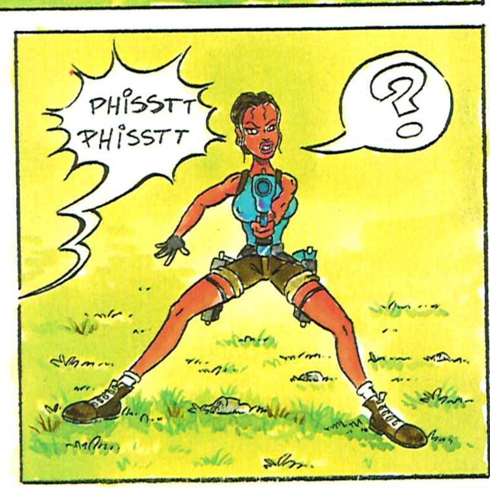


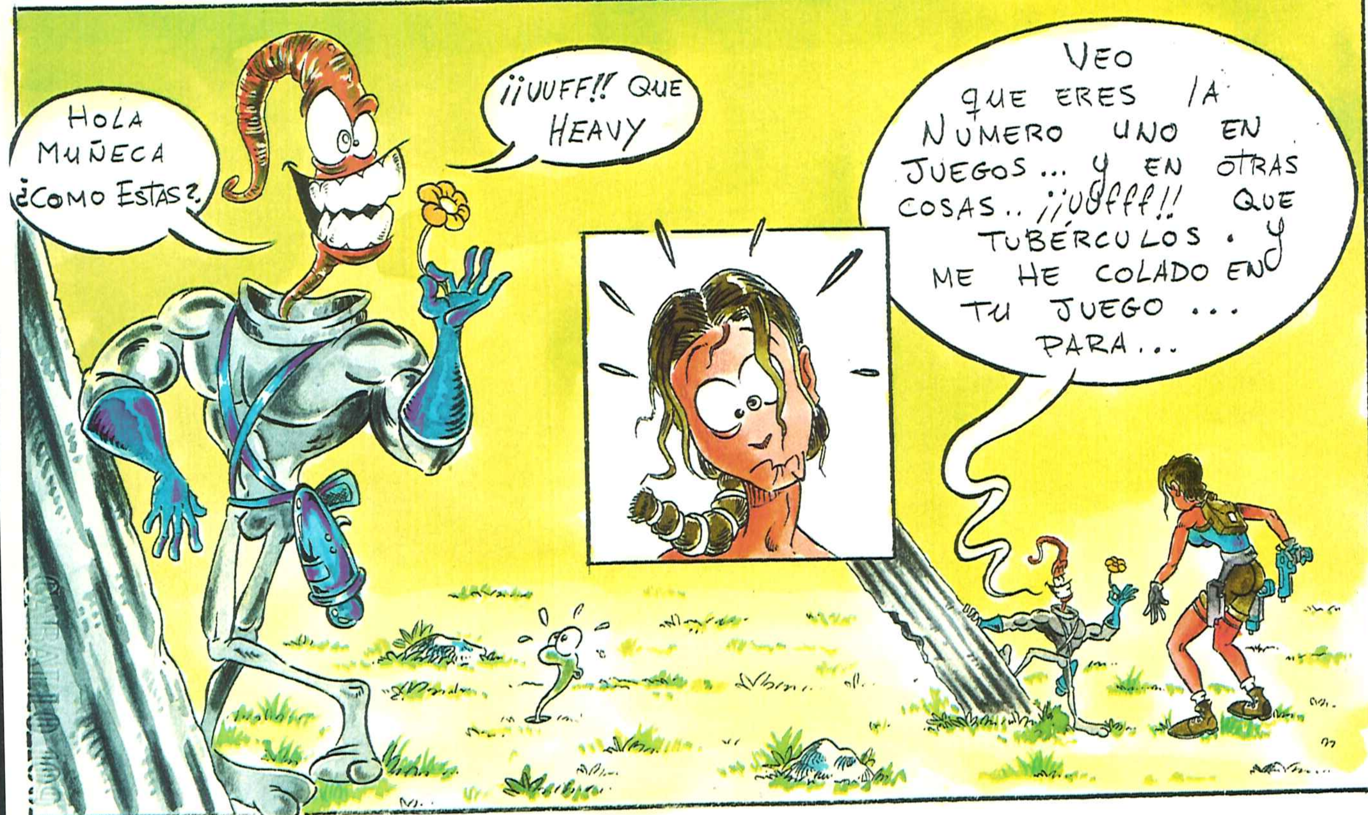













SMUAK SMUAK
PERO...


¡VAYA VAYA!


CREO QUE TE ESTÁS PASANDO CON LA SEÑORITA


HASTA luego lombriz No quiero verte MAS POR Aqui.


BUENO YA ESTA Y AHORA..


QUIERES SALIR CONMIGO. ¡CHATA!

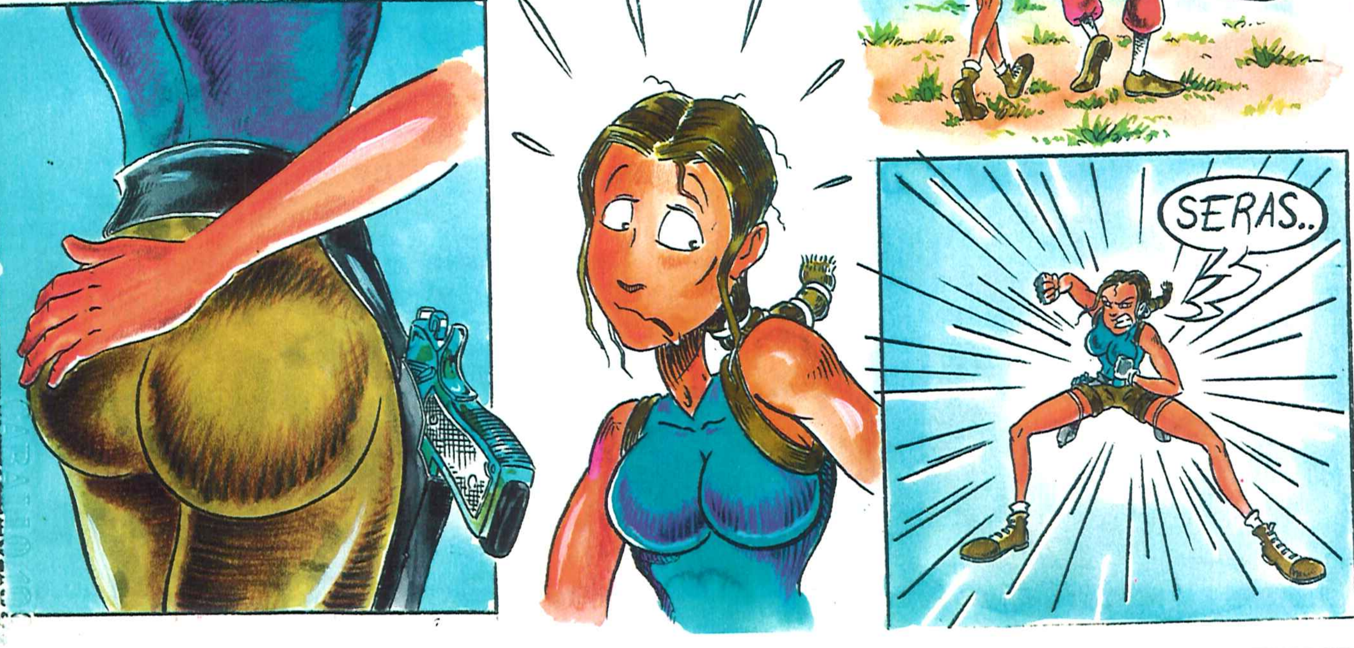

TU SABES QUE YO TAMBIEN fui Nº1. Podriamos HACER UNA BUENA PAREJA ¿NO CREES?
¡QUE!


ESPERA CARINO. SEREMOS felices.
TENDREMOS MUCHOS HIJOS Y COMEREMOS SETAS


¡¡UUFFF!!
¡Hui! CUIDADO CHICA. ¿DONDE VAS TAN RAPIDO... BOMBÓN.


PERDONA CHATA ¿TE HAS LASTIMADO? ¿TE ENCUENTRAS BIEN. DEJA QUE TE AYUDE. DAME LA MANO.
CARIÑO YA VOY A SOCORRERTE
¡GUAU! QUE GOLPE ESTOY BIEN GRACIAS


Y TU QUIEN ERES, SI SE PUEDE SABER
YO SOY EL HOMBRE QUE BUSCABAS. SOY TU VIDA EXTRA SOY TU ANGEL SOY...
DEJALA EN PAZ COMO TE COJA EL FLEQUI-LLO...
QUIERES LARGAR-TE Y DEJARRR DE INCORDIARRR
DISCULPAME UN SEGUNDO GUAPETONA
¡MILU!
DEJA A MI FUTURA MUJER ES MIA Y SOLO MIA ¿VALE?
GRRAAAAAAA
MAFIOSO ASQUE-ROSO... ABUSA NANOOOSSS.
GUAU GUAU GUAU GUAU
COMO TE IVA DICIENDO
TENGO UN AVIÓN "714" QUE NOS LLEVARA AL TEMPLO DEL SOL.
Y DE ALLI TE LLEVARE A LA LUNA. ¡BABY!


SERAS..


PLAS
CHOFF
CRACK
PLOF
VEO QUE NO TE GUSTA VOLAR. CREO QUE LA HE IMPRESIONADO, ME GUSTAN LAS MUJERES CON CARACTER
¿DONDE VA UNA CHICA TAN GUAPA POR UN JUEGO TAN PELIGROSO COMO ESTE?
"TIA BUENA" PASA DE ESE Y VENTE CONMIGO Y TE ENSEÑARE "EL GOLPE DEL TIGRE" JE, JE, JE.
OH NO PERO QUE HE HECHO YO.
PERO...PERO QUE ES ESTO
EL CIELO ESTA ENLADRILLADO EL DESENLADRILLADOR QUE ESTE CERCA DE LA SOMBRA...
HOLA PEDAZO DE HEMBRA TU SABES QUE ME PONES COMO UN RELAMPAGO SOY TU ADMIRADOR
..IRA CON EL CANTARO A LA FUENTE Y SE...
CREO QUE ME ESTOY VOLVIENDO LOKA.
TE VOY A TIRAR DOS BOLAS DE DRAG QUE TE VAS A ENTERAR
PUES YO COMO TE TIRE UN "KAME COME KAME KAKA"
PUES YO TE TIRO UN ERUPTO Y UNA DESCARGA-GA
PUES YO TENGO UN "CHALET" EN LA COSTA BRAVA ¡TONA ESO
CREO QUE OS ESTAIS EQUIVOCANDO TODOS.



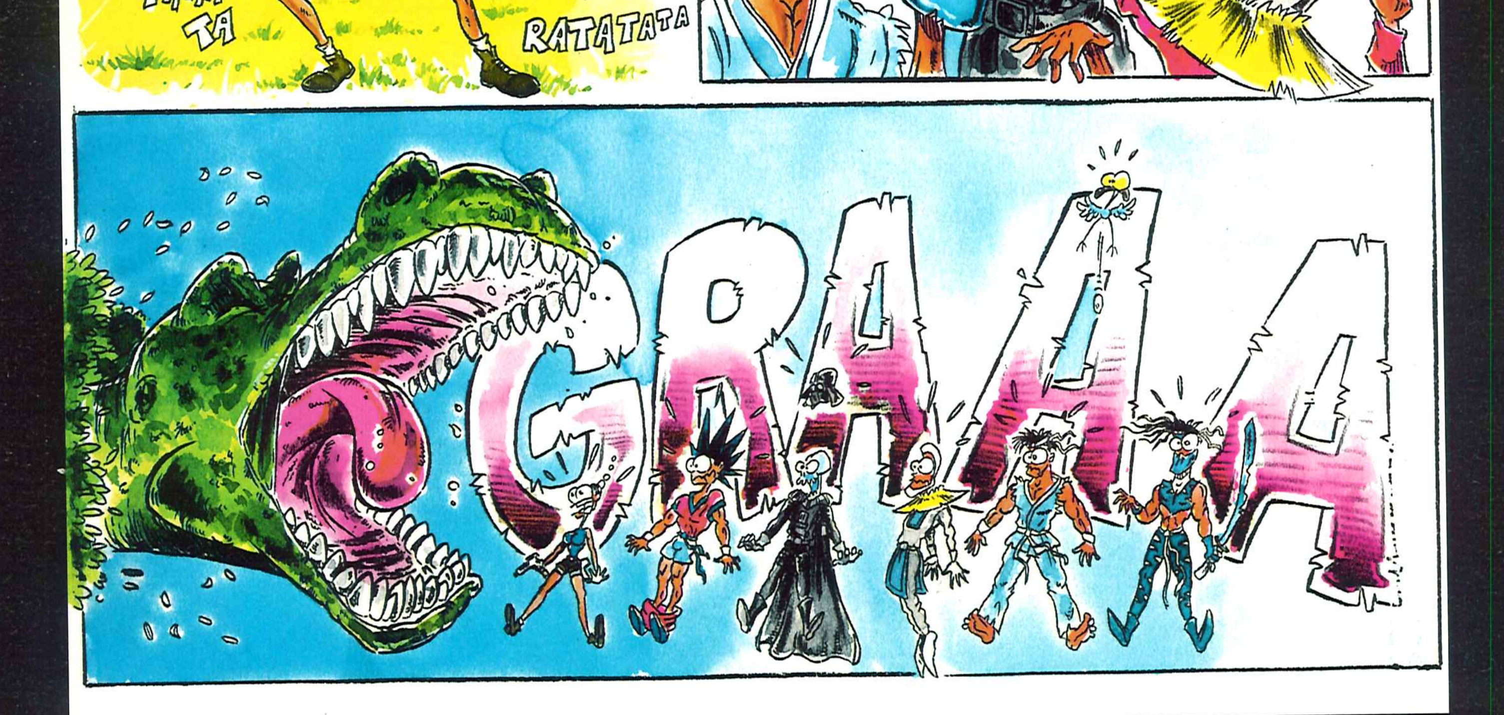




RATAAA TATA TARATA TARA TA

PARAD DE UNA VEZ. NO ESCUCHAIS ESE RUIDO

RRAATA MAS QUE RATATATA





AAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAA
MADRE MIA, YA NO SE QUE ME PUEDE PASAR AHORA..
¿?
¡HUI! QUE PERSONAJILLO MAS MONO. QUE SIMPATICO Y AMABLE ¿COMO TE LLAMAS?
JOER QUE SUERTUDO
CREO QUE LA FUERZA ME ABANDONA
YO ME llAMO "LARA" Y TRABAJO EN EL JUEGO "TOMB RAIDER" SOY AVENTURERA ¿SABES?
¿Y TU? HABLAME DE TI MIENTRAS TOMAMOS UNA COPA ¿VALE? ¿EN QUE TRABAJAS?
LAS HAY CON SUERTE
POKO-GUAPA XIUS
FIN

2º Premio

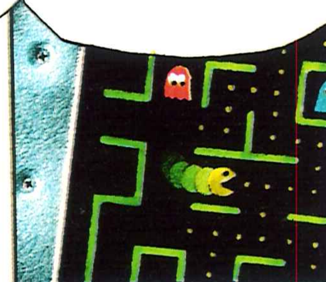
TIME COMMANDO

¡¡ VAYA ABURRIMIENTO !! ... TRABAJO MENOS ... QUE LOS REYES MAGOS. TODO EL



SANTO DIA HACIENDO EL "PRINGAO"...

PIP PIP PIP PIP PIP





POCO DESPUES, EN LA UNIDAD CENTRAL...

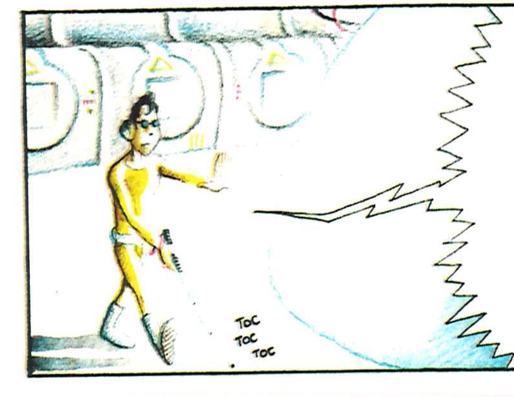
¡FLASH!

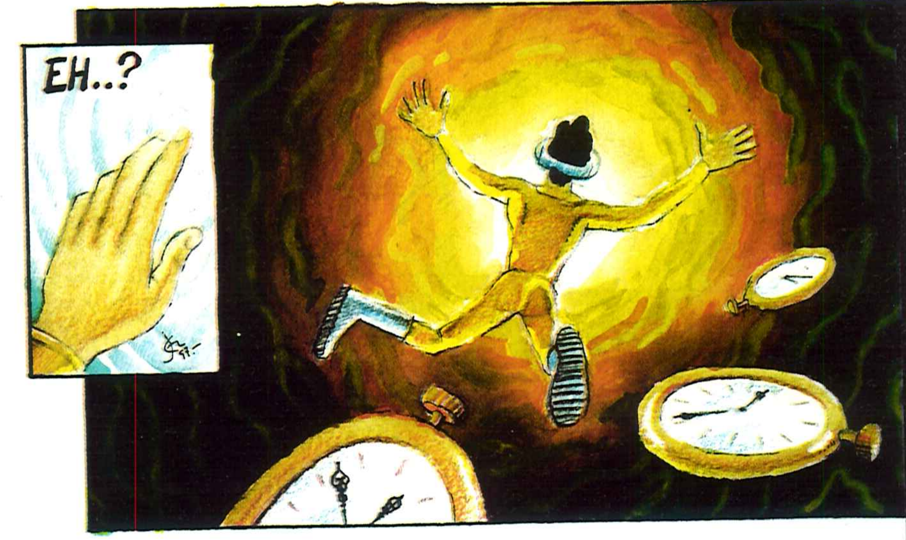
¡¡OLE!! ¿ONDE STA´ ER TORO? QUE LE VOY A DA´ UN PASE DE PESHO. ...

......

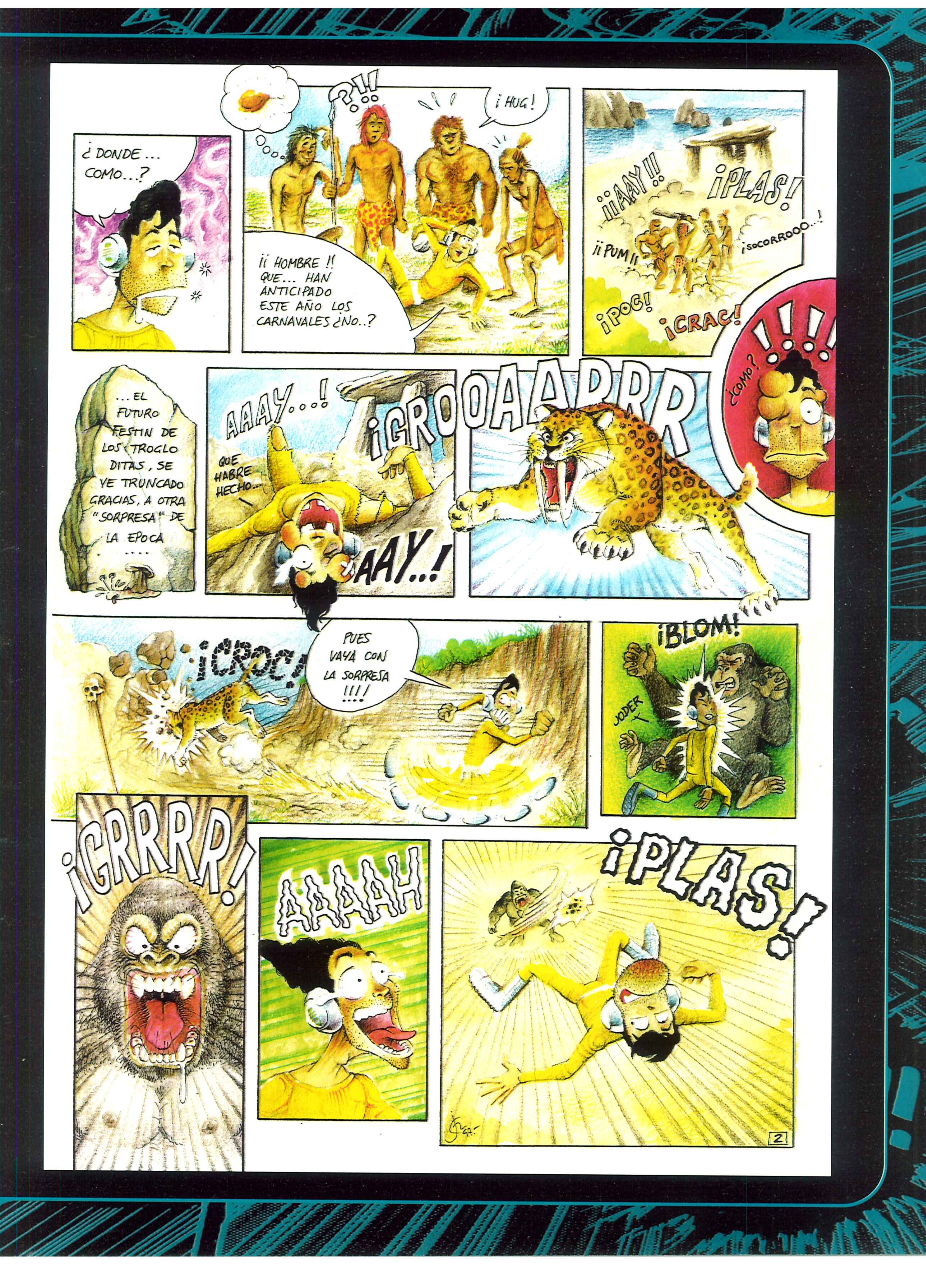
¿ PERO QUE TORO NI QUE CUERNOS...? ME REFERIA A TUS HERRAMIENTAS...

¡¡ IMBECIL !!

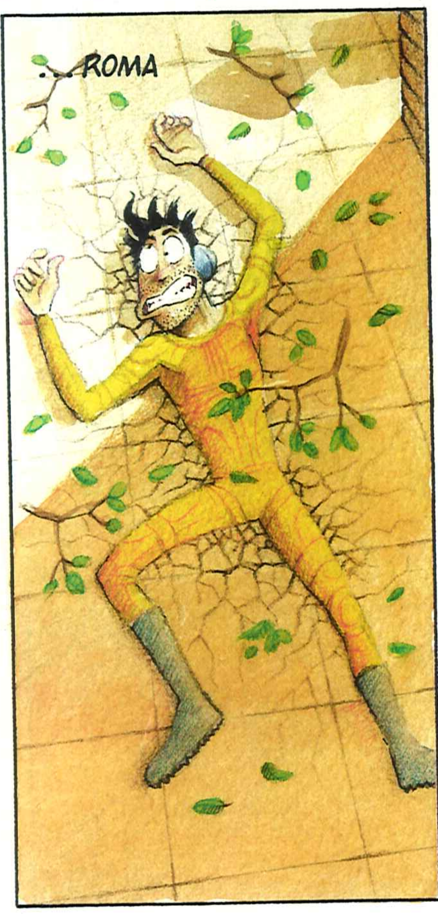




GUION: Fco JOSE RUIZ.
DIBUJOS: EL MISMO.


¿DONDE... COMO...?
O...
?!!
¡HUG!
¡¡HOMBRE!! QUE... HAN ANTICIPADO ESTE AÑO LOS CARNAVALES ¿NO..?
¡¡AAY!!
¡PLAS!
¡¡PUM!!
¡SOCORROOO...!
¡POG!
¡CRAC!
...EL FUTURO FESTIN DE LOS TROGLO DITAS, SE VE TRUNCADO GRACIAS, A OTRA "SORPRESA" DE LA EPOCA ....
AAAY...!
QUE HABRE HECHO...
¡GROOAARRR
AAY..!
¿COMO?
!!!!
¡CROC!
PUES VAYA CON LA SORPRESA !!!!
¡BLOM!
JODER
¡GRRRR!
AAAAH
¡PLAS!
2


... EL TERRIBLE TORTAZO PROPINADO POR EL GORILA A ESTANLEE, LE HACE CAER EN UNA PUERTA TEMPORAL, LA CUAL LE TRASLADA A...
¡CRAS!
¡BOOM!
1997


... ROMA


CRAC!


!!!



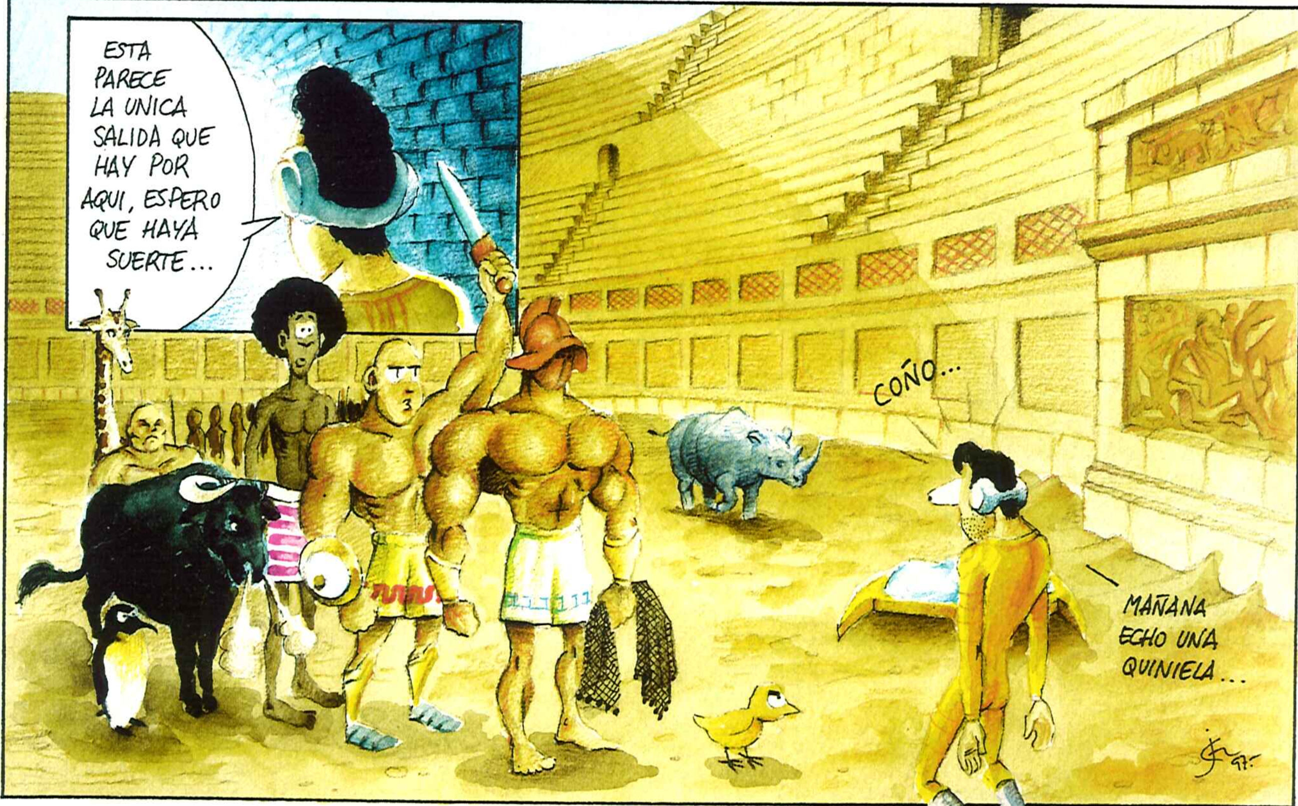

UF!
PAF!


CLON
POM
¡CAGON LA LECHE!















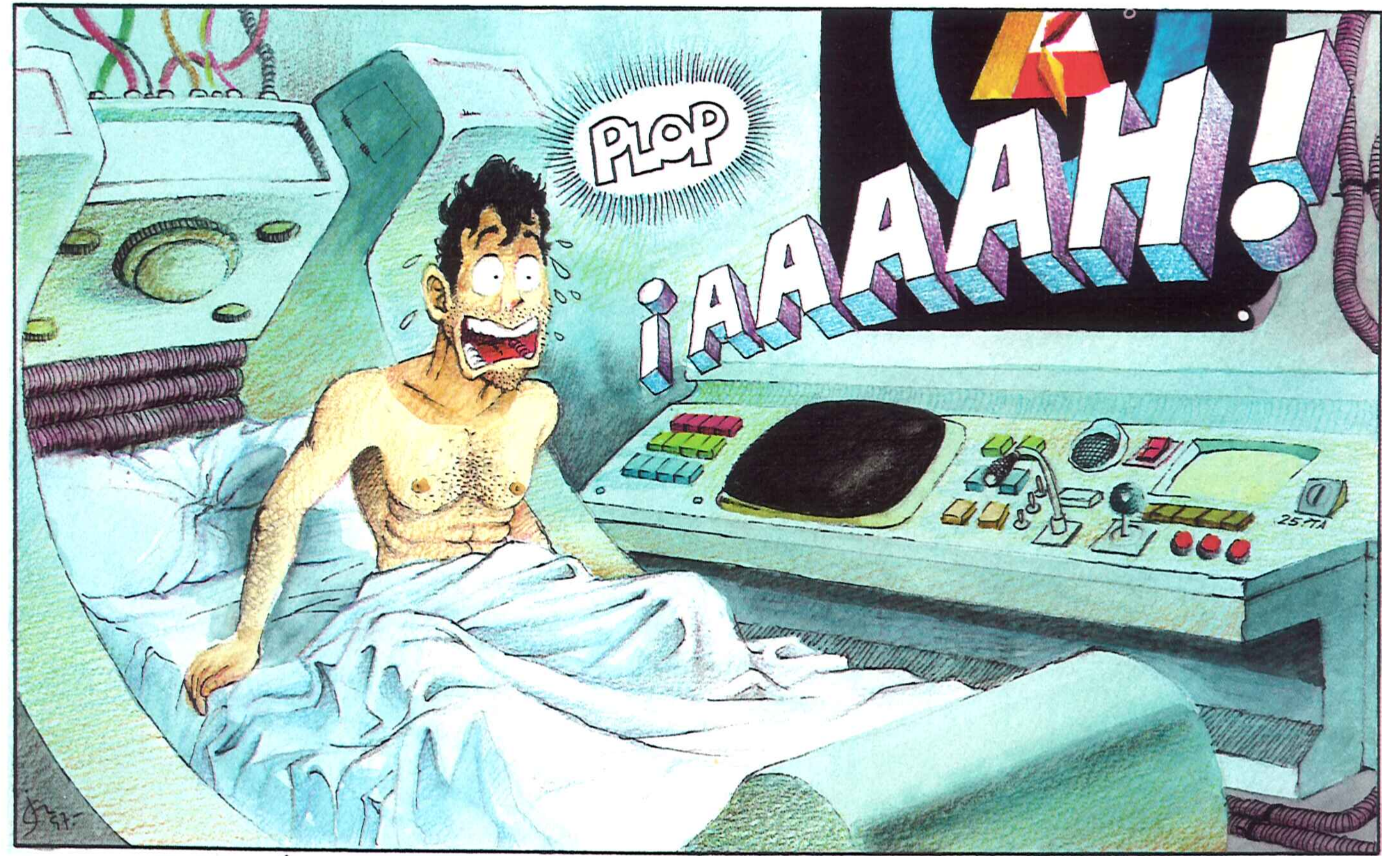
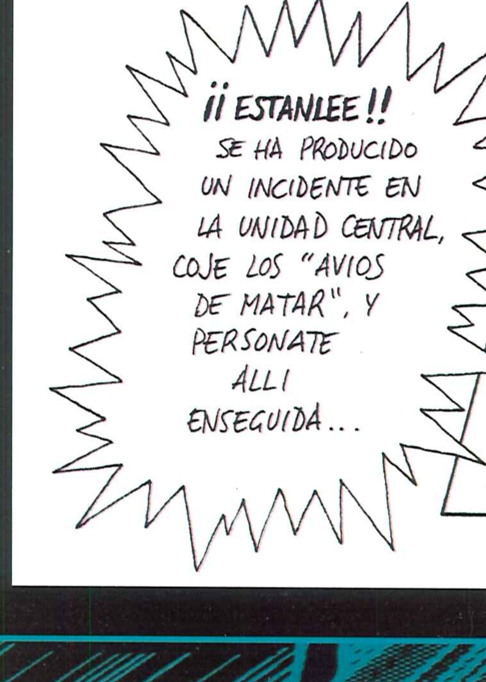
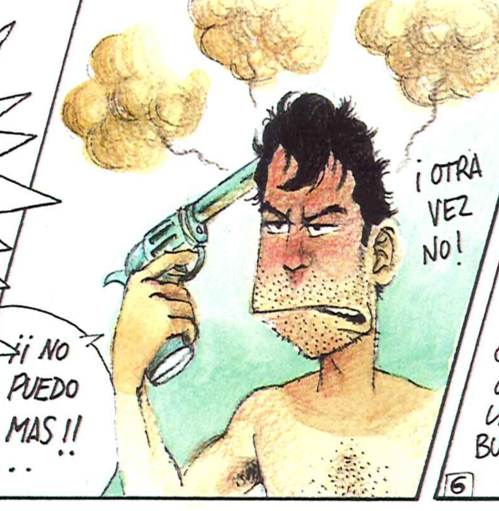
UN PEQUEÑO DESAJUSTE EN LA PUERTA TEMPORAL, LE PRODUCE UNA DESCARGA ELÉCTRICA SIN IMPORTANCIA. PERO LE CONDUCE SIN NINGÚN TIPO DE CONTRATIEMPO A UNA NUEVA ÉPOCA. ESTA VEZ A...



... JAPON
¡GUAU!
HOLA, MUÑECA ...
¡CRAC!
¿¡¡ GÑÑ !!?
SSSSSSS
?
¡KOC!
AAAAYY!
¡¡AAAA!
THUD!
TCHAD!
AAARG..!
UUH..!



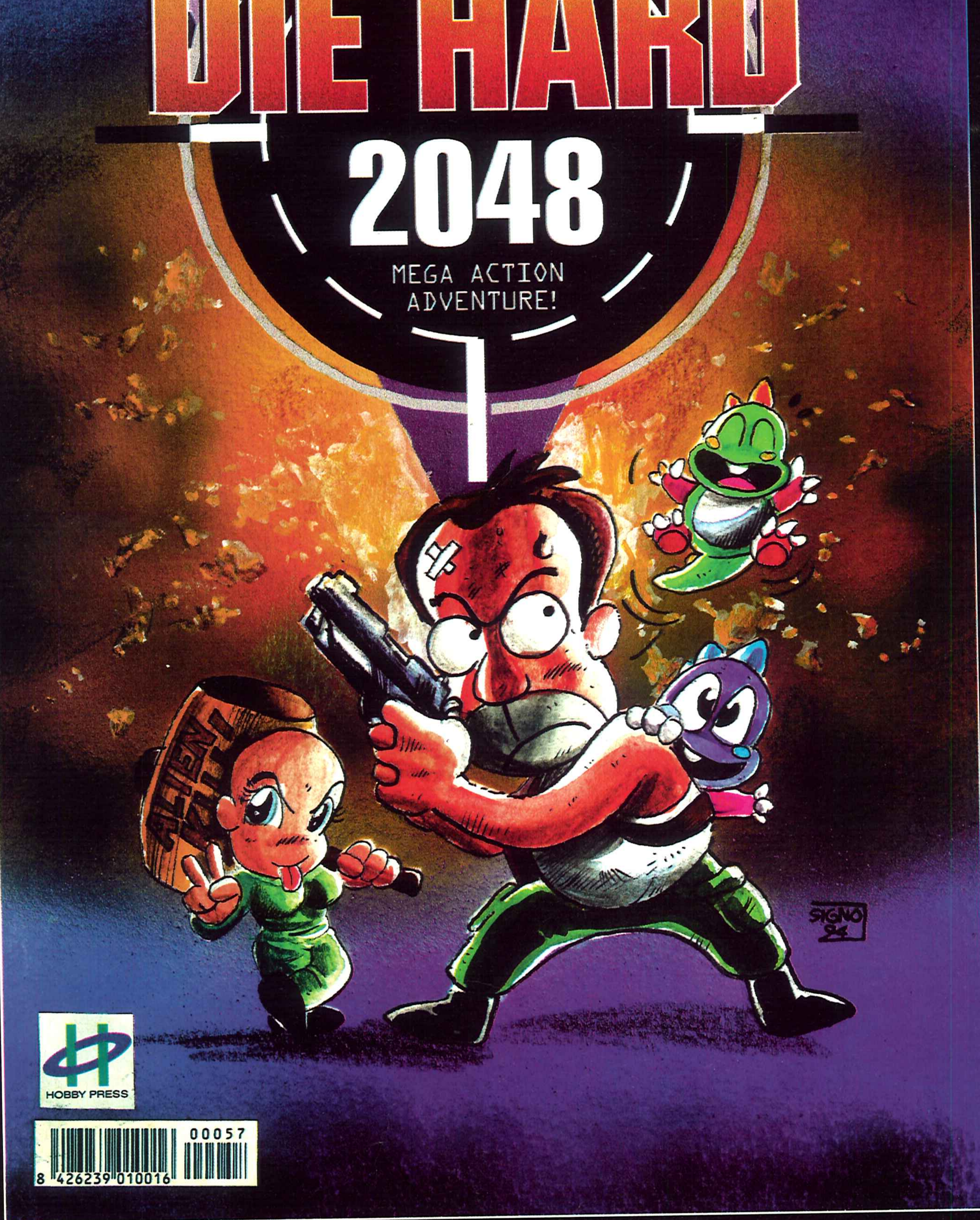


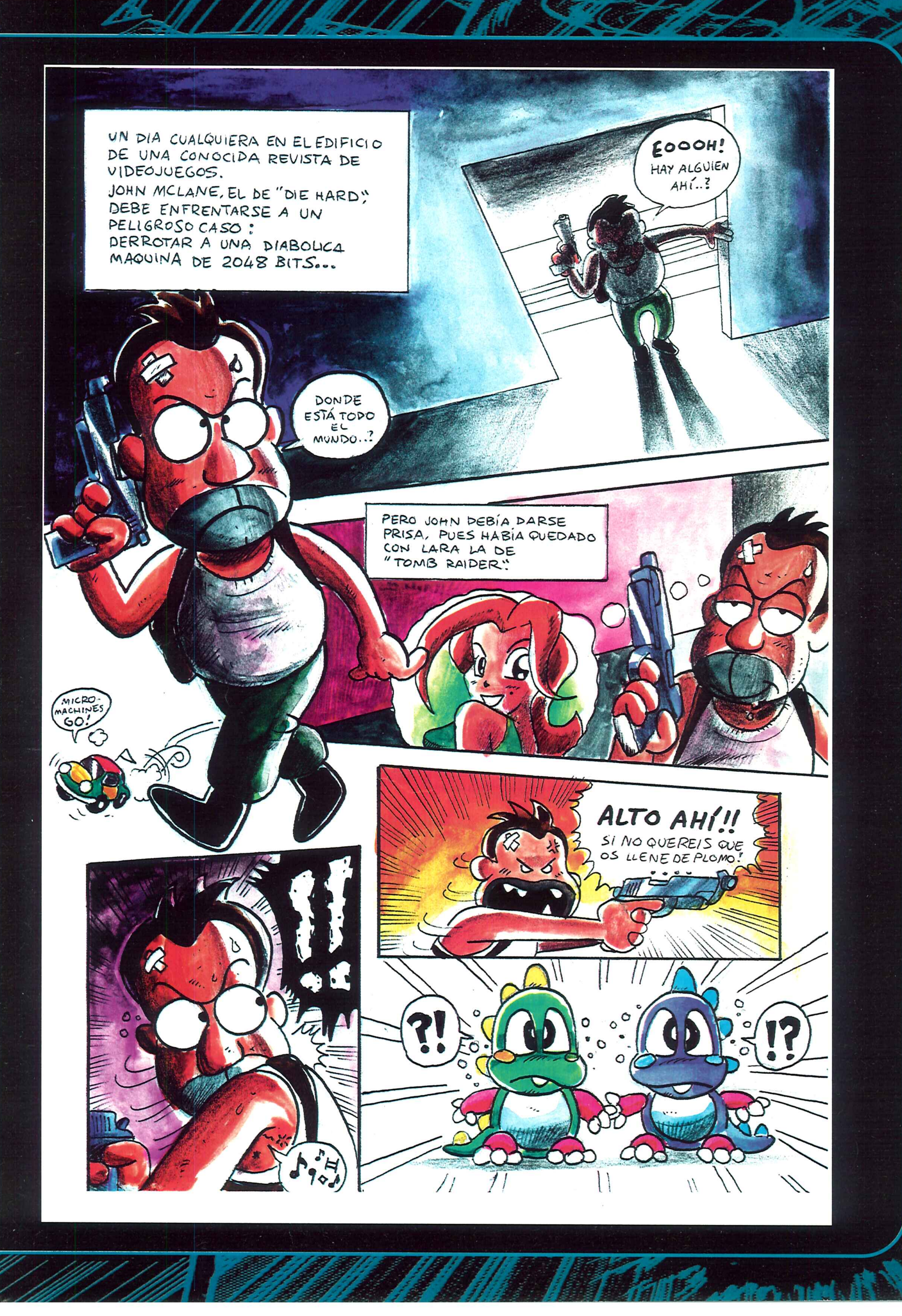

PLOP
¡AAAAAH!

¡¡ESTANLEE!! SE HA PRODUCIDO UN INCIDENTE EN LA UNIDAD CENTRAL, COJE LOS "AVIOS DE MATAR", Y PERSONATE ALLI ENSEGUIDA...

¡OTRA VEZ NO!
¡¡NO PUEDO MAS!! ...

¡BANG!
CRAS!
¡MENUDA PUNTERIA...! CLARO, SIN GAFAS NO VEO UN PIJO. PERO BUENO... A DORMIR.
6
おわり

Juan Carlos Ramírez Chacón

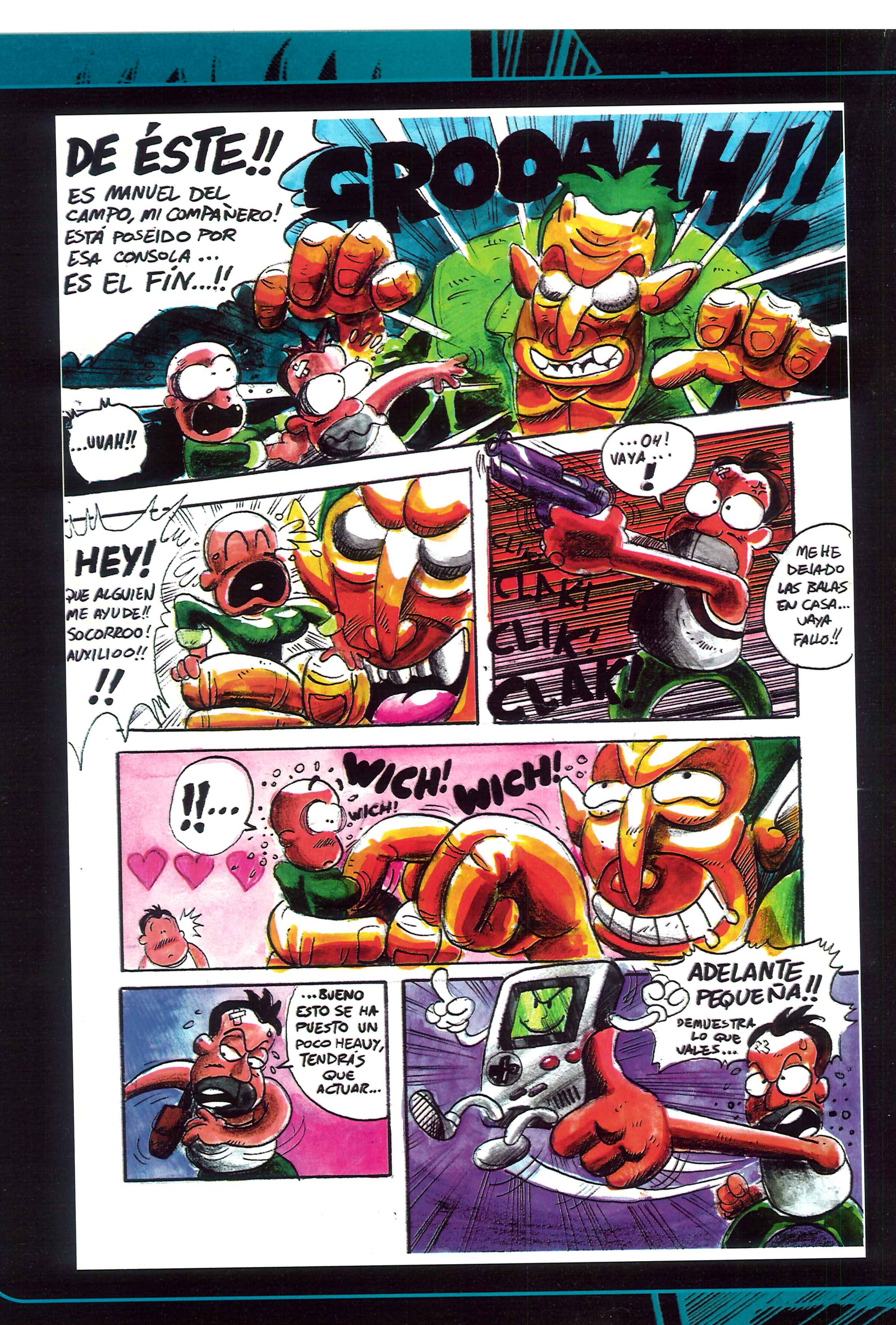
2º Premio

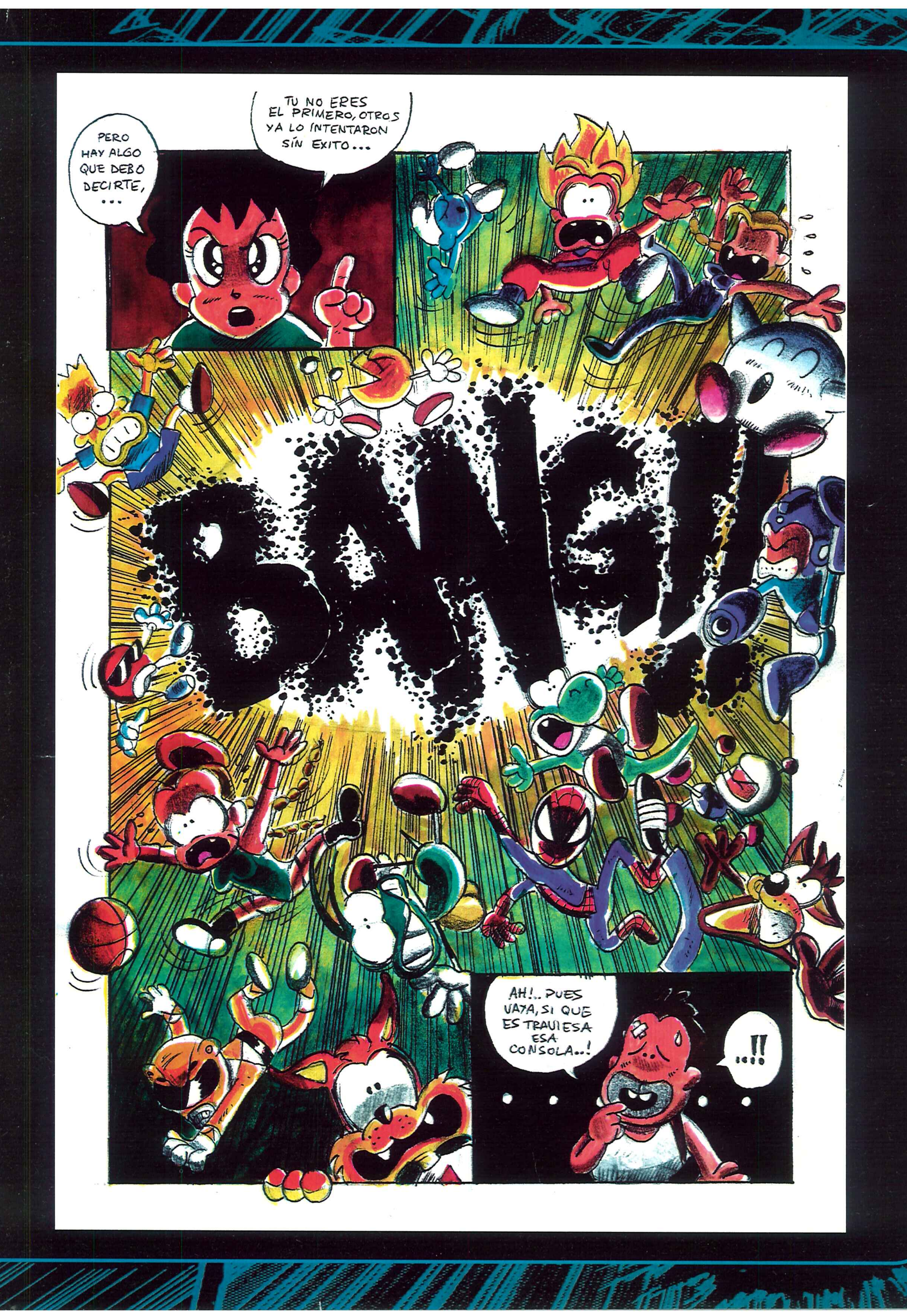



UN DIA CUALQUIERA EN EL EDIFICIO DE UNA CONOCIDA REVISTA DE VIDEOJUEGOS.
JOHN MCLANE, EL DE "DIE HARD", DEBE ENFRENTARSE A UN PELIGROSO CASO: DERROTAR A UNA DIABOLICA MAQUINA DE 2048 BITS...
EOOOH! HAY ALGUIEN AHÍ..?
DONDE ESTÁ TODO EL MUNDO..?
PERO JOHN DEBÍA DARSE PRISA, PUES HABÍA QUEDADO CON LARA LA DE "TOMB RAIDER".
MICRO-MACHINES GO!
ALTO AHÍ!! SI NO QUEREIS QUE OS LLENE DE PLOMO!
?!
!?


PERO BUENO, QUEHACEIS AQUÍ? ESTO ES MUY PELIGROSO.!
VAYA! ES CLAVADITO AL BRUCE WILLIS!
ES VERDAD! EN ÉSTE EDIFICIO SE HAN VUELTO TODOS LOCOS... ...
ASÍ ES... ADQUIRIR ESA CONSOLA FUÉ UN GRAVE ERROR...
¿...? Y TÚ QUIEN DEMONIOS ERES..?
OH, NO! ES LA ASESINA "RIPLEY"!
YO ME VOY!!
BUENO ME LLAMO SONIA, SONIA HERRANZ, AUNQUE TODOS ME LLAMAN "RIPLEY"!...
DEBEMOS SUBIR AL PISO DE ARRIBA! ALLÍ ESTÁ ESA MALDITA CONSOLA... !
VAYAMOS PUES SIN PERDER TIEMPO...


...EN ESA, HABITACIÓN ESTÁ ESA CONSOLA !!
MANUEL del CAMPO'S ROOM
UUAH! AHÍ ESTÁ... !!
...Y ESE CORTA-PELO?
...DEBEMOS DESTRUIR LA CONSOLA ANTES DE QUE VUELVA EL MONSTRUO..!!
BZZZ...
CITY HUNTERS SOUVENIR!
ES EL MOMENTO DE ACTUARR!
...OH, NO! OTRA VEZ NO.!!
ETTA TIA TÁ PIRAÁ...
OYE SOLO POR CURIOSIDAD...
DE QUÉ MONSTRUO ESTÁS HABLANDO ...?!

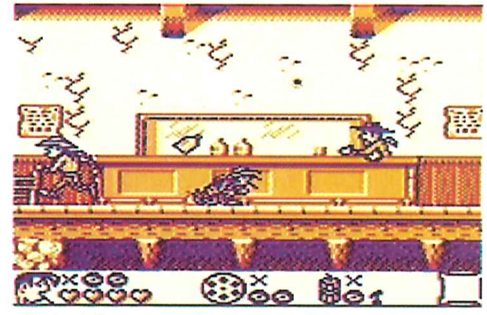

DE ÉSTE!!
ES MANUEL DEL CAMPO, MI COMPAÑERO! ESTÁ POSEIDO POR ESA CONSOLA... ES EL FÍN...!!
GROOAAH!!
...UUAH!!
HEY!
QUE ALGUIEN ME AYUDE!! SOCORROO! AUXILIOO!! !!
...OH! VAYA... !
CLAK! CLIK! CLAK!
ME HE DEJADO LAS BALAS EN CASA... VAYA FALLO!!
!!...
WICH! WICH! WICH!
...BUENO ESTO SE HA PUESTO UN POCO HEAVY, TENDRÁS QUE ACTUAR...
ADELANTE PEQUEÑA!!
DEMUESTRA LO QUE VALES...


PERO HAY ALGO QUE DEBO DECIRTE, ...
TU NO ERES EL PRIMERO, OTROS YA LO INTENTARON SÍN EXITO...
BANG!!
AH!.. PUES VAYA, SI QUE ES TRAVIESA ESA CONSOLA..!
..!!


POR FAVOR..!! QUE ALGUIEN ME AYUDEE!...
WICH!
POING!
ALLÁ VOOOYY!! !!
AL RESCAATE! ...
CLAMP!
!?
HE!!
UF!
...EIN? DONDE ESTOY..? QUE HA PASAO...?
BUAAAA! MIRA MI TAMAGOTCHI! ME LO HAS APLASTAOO!!
PÍOO..
..JI,JI...
CONQUE UNA AVENTURA CON OTRA, EH..?
AHÍ TE QUEDAS, ME VOY CON ROBERTO CARLOS, QUE ME VA A ENSEÑAR COMO SE TIRAN LOS PENALTYS..!
EA!
NO CORRAS! OBSESO!!
PERO, QUE HACES? PARAA!
...PERO! LARA, YO TE PUEDO EXPLICAAR... LARA!!!
RECORDAD: LO QUE IMPORTA ES LA DIVERSIÓN. AUNQUE VUESTRA CONSOLA SEA DE OTRO SIGLOOO..!!
BIP BIP
TEKA
(FÍN)
ME BOY

Listas de éxitos

Game Boy



Lucky Luke recupera la primera posición ante la ausencia de novedades significativas. Parece que habrá que esperar a Navidad para empezar a ver movimiento.

1 (2) - Lucky Luke
2 (1) - Tintín en el Templo del Sol
3 (R) - Toshinden
4 (5) - King of Fighters 95
5 (4) - Donkey Kong Land 2

8 bits

Nintendo 64



Lylat Wars amenaza seriamente la cabeza mientras la llegada de nuevos títulos empieza a revolucionar nuestras listas con numerosas entradas y salidas.

1 (R) - ISS 64
2 (3) - Mario Kart 64
3 (2) - Super Mario 64
4 (N) - Lylat Wars
5 (N) - Doom 64

64 bits

Super Nintendo



Este mes se produce una novedad pata SN: Lucky Luke cabalgará por las pantallas de la 16 bits de Nintendo.

1 (R) - Terranigma
2 (3) - The Lost Vikings 2
3 (4) - Super Star Wars
4 (2) - Donkey Kong Country 3
5 (6) - ISS Deluxe
6 (5) - Ultimate MK 3
7 (R) - Street Fighter Alpha 2
8 (N) - Lucky Luke
9 (8) - Tintín en el Templo del Sol
10 (9) - Kirby's Fun Pack

Mega Drive

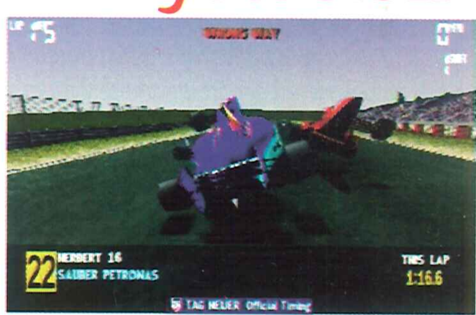
1 (R) - Sonic 3D
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - Tintín en el Tíbet
4 (R) - Micromachines Military
5 (R) - Ultimate MK 3
6 (R) - Donald in Maui Mallard
7 (R) - Virtua Fighter 2
8 (R) - FIFA 97
9 (R) - Toy Story
10 (R) - NBA Live 97

16 bits

Sega Saturn

1 (R) - Fighters MegaMix
2 (3) - Tomb Raider
3 (N) - Resident Evil
4 (2) - Virtua Cop 2
5 (4) - Dark Savior
6 (3) - Manx TT
7 (N) - Mundo Disco 2
8 (10) - Warcraft 2
9 (R) - Wipeout XL
10 (6) - World Wide Soccer
11 (7) - NiGTHS
12 (R) - Sonic Jam
13 (8) - Shining The Holy Ark
14 (8) - Jungla de Cristal
15 (14) - King of Fighters 95

PlayStation



1 (2) - V-Rally
2 (1) - Soul Blade
3 (N) - F-1 '97
4 (3) - ISS Pro
5 (R) - Rage Racer
6 (N) - Toshinden 3
7 (4) - Porsche Challenge
8 (6) - Tekken 2
9 (7) - Agent Armstrong
10 (R) - Jungla de Cristal
11 (9) - Tomb Raider
12 (11) - Warcraft 2
13 (12) - Rally Cross
14 (8) - Vandal Hearts
15 (N) - Motor Mash

32 bits

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Un incondicional de Nintendo.

Hola Yen, me llamo Bruno y soy poseedor de una Game Boy, una NES y una Super Nintendo. Me he comprado una N64 y lo primero, si me lo permites, es decir que los precios de los cartuchos son súper caros. Y ahora ahí van mis preguntas:

¿Qué juego me aconsejas: «Mario 64», «Mario kart 64», «Wave Race 64» o «Turok»?

Pues me lo pones muy difícil porque cada uno es de un género diferente y todos tienen una calidad más que contrastada. Te aseguro que con cualquiera de ellos no te vas a aburrir en absoluto, pero, por poner un orden de preferencias, a mí personalmente me gustan por este orden: «Mario 64», «Mario Kart 64», «Turok» y «Wave Race 64».

¿Cómo se usa esa tarjeta de memoria que pone por detrás del mando? ¿Para qué sirve en realidad?

Pues se pone en el mando y se salvan las partidas. Por ejemplo, si quieres jugar a «Turok» no te queda más remedio que tenerla para poder salvar el juego y no tener que empezar siempre desde el principio. En el caso de «Mario Kart 64» guarda los records del Time Trial. Hay cartuchos como «Mario 64» que llevan pila y se salvan automáticamente sin necesidad de esta tarjeta, pero casi todos la necesitan para poder salvar. Eso sí, sólo podrás salvar partidas en los juegos que te den esa opción.

¿Es posible que bajen los precios de los juegos de N64? ¿Quién pone los precios a los juegos,m Nintendo o la compañía que los hace?

El mayor problema en el asunto del precio de los juegos para Nintendo 64 lo tienen las compañías de software más que la propia Nintendo. Éstas tienen que pagarle un "royalty" a Nintendo y eso repercute directamente en el precio final de los cartuchos. Nintendo asegura que va a bajar este royalty -sin especificar cuando-, y por tanto sería lógico que bajaran algo los precios.

Bruno Rodríguez Soria (Valencia)

Aventurero de 16 bits.

Hola Yen, tengo una mega Drive y unas cuantas dudas:

¿Se pueden grabar partidas en el «Soleil» y en el «Landstalker»?

Sí, se pueden grabar en estos dos juegos en todas las aventuras y RPG que encuentres.

¿Me recomiendas el «Gunstar Heroes» pese a que tiene unos cuantos añitos?

Por supuesto que sí, es un juego muy divertido. Sin embargo ahora está descatalogado y sólo podrás encontrarlo dentro de un cartucho que incluye otros tres juegos. Se llama «Classic Collection» y si no recuerdo mal viene acompañado por «Flicky», «Altered Beast» y «Wonder Boy». El precio es de lo más sugestivo porque ronda las 4000 pts.

Dime el precio actual de: «Primal Rage», «Landstalker» (Traducido), «Another

EL CORCHO



World», «Virtua Racing» y «Flashback».

La mayoría de estos juegos están descatalogados y es bastante difícil que los encuentres, en cualquier caso su último precio conocido rondaba las 5.000 pts más o menos. El que no vas a poder encontrar traducido y casi con seguridad en ningún idioma, es «Landstalker» que pese a ser una de las mejores aventuras para Mega Drive nunca llegó a salir en España.

De nada, majete.

Manuel Ruíz (Sevilla)

«V Rally », un gran juego de coches.

Hola Yen, tengo una PlayStation y me gustaría que me contestaras unas preguntas:

¿Sabes si van a sacar la segunda parte de «Crash Bandicoot»? ¿Y algún plataformas parecido?

Sí, saldrá hacia Navidades. Además tienes otro plataformas del estilo que se llama «Croc» y que sale en octubre.

¿Cuándo va a salir «Final Fantasy VII»? ¿Qué tipo de juego será?

Saldrá en Noviembre y es un juego de rol puro, como todos los de la saga, pero alucinantemente bonito.

¿Te comprarías«V-Rally» si no te gustasen mucho los juegos de coches?

Sí, porque después de jugar con él te encantarán los juegos de coches.

Tengo el cable de conexión de antena. ¿Te comprarías el euroconector? ¿Es verdad que mejora la imagen?

Si tu TV tiene euroconector deberías usarlo porque la imagen mejora notablemente. De todos modos no tienes porqué comprar nada, ya que este cable de conexión es el que se incluye con la consola. Lo que ya habrás tenido que comprar es el cable de antena.

Francisco Javier Vicent (Valencia)

Los mejores para Saturn

Hola Yen, tengo una Saturn y me gustaría que me aclararas algunas dudas:

¿Puedo entrar en Internet con Saturn?

Ahora mismo, no. Tendrás que esperar a que Sega ponga a la venta los periféricos diseñados para tal efecto y que consisten en un cartucho con el software de conexión y el modem, un teclado y una disquetera. Pero no sé si llegarán a sacarlos.

¿Para ti cuales son los cinco mejores juegos de Saturn?

«Sega Rally», «Tomb Raider», «Virtua Cop 2», «Fighters MegaMix» y «Bust A Move 2». Pero podía incluir muchos más en la lista como «Resident Evil», «World Wild Soccer»...

¿El juego «D» es una aventura gráfica? ¿Está traducido?

No está traducido y es como «Torico», una película interactiva en la que tú te limitas a seguir la historia intentado resolver los enigmas que se te van planteando. Es una gozada de juego, muy adictivo y con una atmósfera que da miedo de verdad. El idioma y lo corto que es son dos importantes pegas.

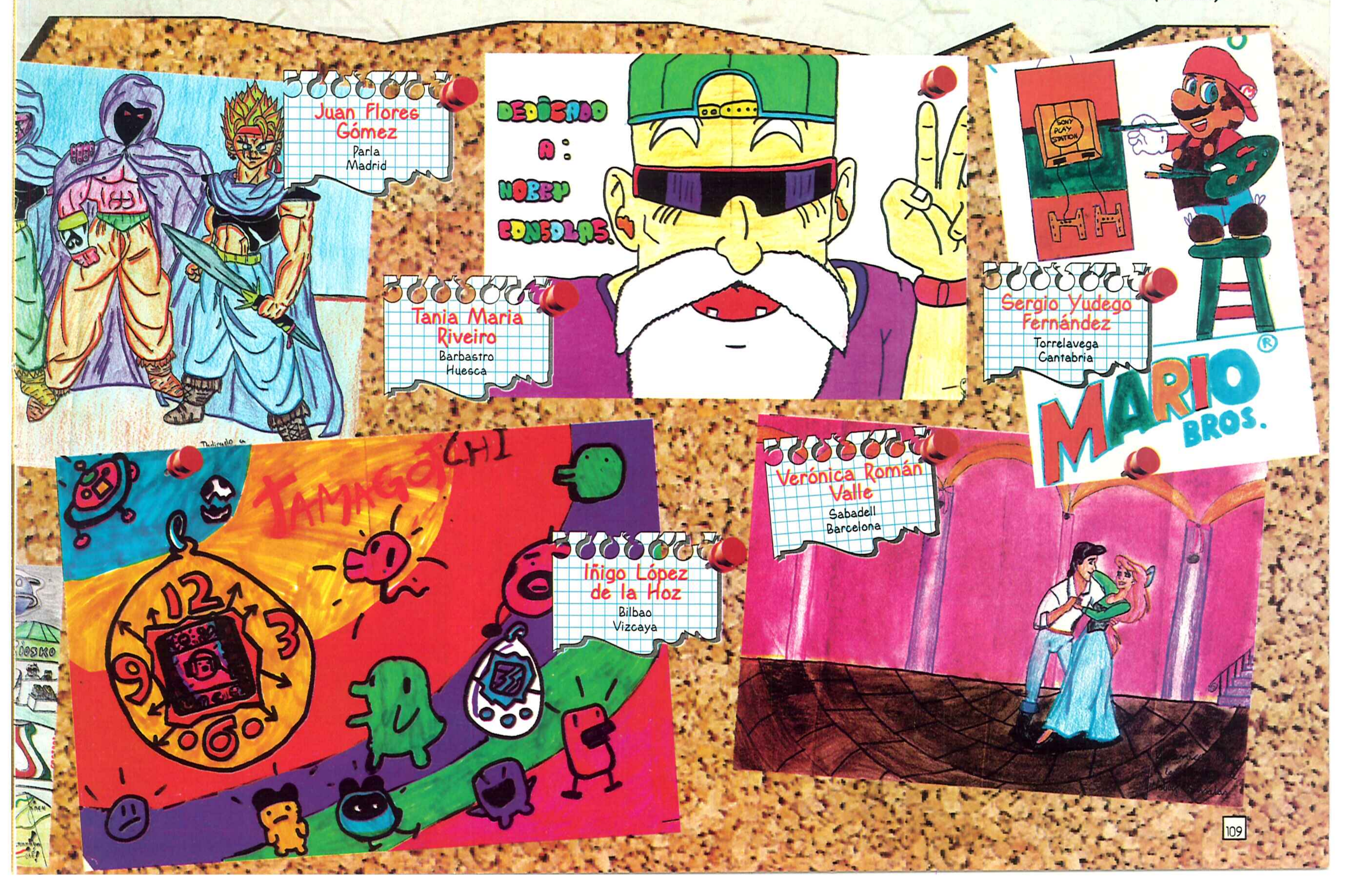
Dime los mejores juegos de aventura gráfica ¿De qué van?

Si te refieres a cómo se juegan te diré que tú manejas un cursor y con él controlas todos los aspectos del juego. Normalmente tienes que ir hablando con la gente, encontrando y utilizando objetos y suelen tener poca acción. El mejor es «Mundo Disco 2» que acaba de salir y además está traducido. Muy pronto aparecerá «Atlantis» también en castellano.

¿«Panzer Dragoon Saga» llegará a España?

Sí, probablemente para Navidades.

Javier González (Valencia)



Música por todo lo alto.

Hola Yen, me llamo Daniel y tengo una PlayStation y unas cuantas dudas. Gracias por adelantado.

¿Para cuándo el «Moto Racer»? ¿Es tan bueno como parece?

Saldrá en octubre y será el mejor juego de motos que hay en PlayStation y uno de los mejores en velocidad en general.

¿Hay alguna posibilidad de que Dinamic programe algo para PlayStation? Ya sabes, «PC Fútbol».

En principio no parecen tener muchas intenciones. Pero ellos se lo pierden...

¿Se puede conectar la consola con el equipo de música?

Sí, sólo te hace falta un cable de audio/video que debes conectar por un lado a la consola y por otro (sólo el audio, claro) a tu cadena de música, siempre y cuando tu amplificador tengala posibilidad de añadir un nuevo aparato. Suele conectarse en "Auxiliar". ¡Hazlo, ya verás cómo se oyen algunos juegos!

Hazme una lista de las mejores aventuras gráficas para mi consola.

Tu sí que eres "lista", bueno, ahí va: «Broken Sword», «Mundo Disco 2» y «Mundo Disco». Un poco más lejos tienes «Chronicles of The Sword» y más lejos todavía «Blazing Dragons» y «La Ciudad de los Niños Perdidos», pero esta última es muy difícil.

Daniel María Marina (Barcelona).

Deporte y lucha en MD.

Hola Yen, tango una Mega Drive y me gustan mucho los juegos de deporte y lucha:

¿Qué me recomiendas «ISS Deluxe» o «NBA Live 97»?

¿Qué irías a ver? ¿un partido de baloncesto o uno de fútbol? No sé, colega, los dos juegos son realmente buenos, pero depende de qué deporte te guste más.

¿Cuál me recomiendas «UMK 3» o «Virtua Fighter 2»? ¿Por qué?

Te recomiendo «UMK 3»: tiene más personajes, más golpes, más opciones... es más completo y mejor técnicamente. Pero espero que no seas demasiado sensible... lo digo porque, como sabes, el jueguecito es un poco bestia. Tómatelo con humor.

Me tengo que comprar una consola, pero no sé si comprarme la PlayStation o la N64. Mis amigos dicen que la N64, pero los juegos son un poco... No me acaban de convencer. ¿Qué hago?

No te dejes llevar por tus amigos porque eres tú el que compras la consola y por lo tanto al que deben gustarle los juegos. Si tienes dudas espérate y sigue viendo juegos. Cuando lo tengas claro..¡a por ella!

Xavi Majos Llobeto (Lérida)

¡¡Lo conseguiste!!

Desde el primer número soy seguidor de vuestra revista, pero por mucho que os escribo nunca consigo contestación. Veremos a ver si esta vez puede ser.

Me gustaría saber qué juego te parece mejor: «Residen Evil» o «Tomb Raider» teniendo en cuenta su calidad y sobre todo su dificultad y duración. ¿Para cuándo sus segundas partes?

Los dos son juegos con una calidad fuera de lo común y los dos son juegos muy largos y difíciles, aunque la palma de la dificultad se la lleva «Resident Evil». Son estilos diferentes y mientras «Tomb Raider» es dinamismo puro, «Resident Evil» busca más la tensión y la estrategia, es un juego mucho más pausado y más para darle al coco. Cualquiera de los dos es una compra más que acertada, pero si me

EL CORCHO



pones una pistola en el pecho responderé que me gustó más «Tomb Raider».

Segundas partes, para finales de año.

¿Es «V-Rally» el mejor juego de coches? ¿Alguna sorpresa en este género en los próximos meses?

Para mí, sí es el mejor, al menos el más bonito. Pero no te pierdas de vista «F-1 ´97», que también es una auténtica pasada. No sé, son distintos. Si te gustan mucho los coches, cómprate los dos.

¿Qué sabes de «Final Fantasy VII»? ¿Para cuándo, calidad, precios, etc?

Si todo sale según los previsto por Sony el juego estará a la venta en noviembre totalmente traducido. Es una maravilla para la vista, y una delicia jugable. Mírate el reportaje que hemos preparado en este número.

Francisco Javier Garijo Martínez (Albacete)

De fútbol, coches y basket.

Hola Yen, me llamo David y tengo 12 años además de una maravillosa PlayStation. Ahí van mis preguntas:

He visto que en «ISS 64» y «FIFA 64» no pone lo de "Only for N64" porque han salido para otros formatos. En «Turok» tampoco lo pone, ¿es que va a salir para otros formatos? ¿Para cuáles?

Ese mensaje sólo lo ponen los juegos de la propia Nintendo y «Turok» es de Acclaim. De todos modos sí que va a salir «Turok» al menos para PC y... ¡alucina! ¡Game Boy!

Cuando pongo le juego «Ridge Racer» y quito el disco sin apagar la consola puedo seguir jugando, ¿por qué?

Porque este juego en concreto puede cargarse de una sola vez en la memoria de la consola de manera que la máquina sólo tiene que volver al disco para cargar la música. Si pones un CD de música cualquiera después de cargar el juego, podrás jugar con tus canciones favoritas. ¡Buen truco, eh!

Tengo el «Total NBA 96» y estoy pensando en comprar otro juego de basket que no sea muy caro, ¿cuál me recomiendas?

Teniendo el primer «Total NBA» te recomiendo el «NBA in the Zone 2» de Konami, aunque el «Total NBA 97» también es genial. Más barato está el «NBA Jam Extreme», pero no es baloncesto de verdad, es un dos para dos muy espectacular, pero poco realista.

David López Gil (Valencia)

Rol en 32 bits.

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Jacinto, tengo una Mega Drive y una Game Boy y estoy a punto de decidirme por una de las 32 bits para lo cual espero que me ayudes.

Soy un "flipao" de los juegos de rol y aventuras gráficas ¿qué consola posee los mejores juegos de este género, Saturn o PlayStation? ¿Cuál de las dos posee más juegos en castellano?

En cuanto a cantidad de juegos de rol están bastante parejas, pero PlayStation tiene más aventuras gráficas. Donde gana PlayStation claramente es en los juegos traducidos.

¿Para qué consola se lanzarán más juegos de rol?

La cosa está bastante igualada pues Sega tiene varias aventuras en mente, sin embargo PlayStation tiene un título realmente importante que estará traducido: «Final Fantasy VII». Tampoco podemos olvidar la segunda parte de «Broken Sword». Por su parte Sega tiene prevista para octubre una aventura llamada «Atlantis» que también estará traducida.

Jacinto Soriano (Huelva)



Interés en Nintendo 64.

Hola Yen, tengo una Saturn y unas preguntas para ti:

Teniendo la Saturn, ¿Te comprarías una N64?

¿Por qué no?, si te gustan los juegos de N64 -que además se parecen muy poco a los de Saturn- y tienes pelas...¡adelante!

¿Para cuándo el «Tomb Raider 2»?

Para Saturn no va a salir, al menos no al principio, ya que parece que Eidos y Sony han llegado a un acuerdo de exclusividad.

¿Bajará el precio de N64 otra vez?

No parece probable, pero como las bajas de precio siempre las hacen por sorpresa, lo mismo vuelven a bajar para Navidad. No sé.

¿Sacará Sega una consola de 64 bits? ¿Cuándo?

Se rumorea que la tiene en preparación, pero eso no significa, ni mucho menos, que la vaya a sacar, ni en breve ni a largo plazo.

¿Si me comprara la N64 me defraudaría? Los gráficos de N64 ¿son iguales que los de Saturn y PlayStation?

Depende de los que esperes de ella. Juegos como «Mario 64» o «Turok» son auténticas maravillas, a lo mejor lo que te decepciona es el número de juegos comparados con los de Saturn, pero hay que darle tiempo al tiempo. La consola es muy buena y sus juegos una pasada. Los gráficos de N64 son superiores a los de las 32 bits, aunque, como siempre, dependen de los juegos. «MK Trilogy», por ejemplo, es idéntico al de PlayStation, pero el «Doom»de N64 es mucho mejor.

Eduardo Mogas Viñals (Barcelona)

¿Truco o equivocación?

Hola Yen me llamo Oscar y me gustaría que me aclararas una pequeña duda que tengo sobre el tema de los trucos.

Me gustaría saber si los programadores cuando trabajan en le juego introducen a propósito estos trucos o si son fallos del programa que podemos aprovechar para hacer trampas.

Si lo piensas bien te darás cuenta de que, por ejemplo, un personaje oculto o un nuevo menú de opciones no pueden ser fallos de programa. Los programadores introducen esos trucos y luego son ellos mismo los que los hacen circular. Es una manera de añadir alicientes a los juegos para que tengan más vida.

Oscar el Murciano.

Misterio en Saturn.

¿Qué tal Yen? Me llamo Igor, tengo una Saturn y además, unas cuantas preguntillas que espero que me respondas:

Tengo conectada la Saturn mediante euroconector a un televisor de 14 " y cuando la conecto no aparece la pantalla al completo de izquierda a derecha. ¿Qué es lo que sucede? ¿cómo puedo solucionarlo?

No es ningún problema de la consola, si no más bien del ajuste del televisor. A lo mejor también te lo hace cuando sintonizas un programa de TV... Fíjate en la posición de la "mosca" que indica el canal que estás viendo. De todos modos hay algunos juegos que se quedan "cortos" para la pantalla.

Creo que deberías consultar a un técnico en TV, porque eso no es normal que ocurra.

¿Existen juegos en Saturn que carguen de una sola vez? Si alguna vez se quiere escuchar un CD de música ¿qué hay que hacer?

No recuerdo ningún juego de Saturn que cargue de una vez y es difícil que los puedas encontrar ya que cuanto más complicado es el juego (gráficos, cambio de escenarios, nuevos personajes) más información contiene.

Para escuchar tu música basta con que

EL CORCHO



coloques el CD como si fuera un juego y uses los controles que aparecerán en la tele para manejar el reproductor. Lógicamente, oirás tu música con los altavoces del monitor que uses. No puedes oir un CD de música mientras juegas.

¿Para cuándo «Quake» y «Duke Nukem?

Para muy pronto, «Duke Nukem» debería salir a la venta en septiembre y «Quake» un poco después.

Me encantan los juegos de misterio-aventura gráfica ¿Para cuándo «Resident Evil»?

Septiembre u octubre. En cualquier caso te aclaro que a este tipo de juegos nosotros les llamamos "Aventuras de acción". Las "Aventuras gráficas" son del tipo «MundoDisco» y similares, es decir, en las que las pantallas son estáticas.

Igor Nadal Lázaro (Soria)

Un saturniano hobbyconsolero.

Hola Yen, soy Brad Pitt Sampras, un segamaníaco saturniano y hobbyconsolero de pro que tiene algunas dudillas:

¿De qué va el juego «Quake» que van a lanzar para Saturn?

Es un juego tipo «Doom» pero de muchísima más calidad que se ha llevado casi todos los honores del mundo en su versión PC.

¿Cuándo saldrá «Sonic X-treme»? ¿Tendrá similar calidad que «Mario 64»?

Ese proyecto se canceló hace algún tiempo. Lo que va a salir (y muy pronto) es «Sonic R», un Sonic poligonal y tridimensional que tiene una excelente pinta y podría compararse al «Mario 64».

El juego «Theme Park» de Saturn, ¿es igual al de Mega Drive?

La esencia del juego es la misma, pero el de Saturn es más completo en cuanto a opciones, más bonito y más manejable.

¿Saldrá algún juego para Saturn similar al genial «PC Fútbol»?

No que yo sepa.

El juego «Virtua Fighter 3», con el cartucho adicional, ¿alcanzará la calidad de la recreativa?

Se espera que alcance una calidad muy, muy similar, pero igual igual que la recreativa... Seguramente nos dejará a todos con la boca abierta.

Brad Pitt Sampras (Murcia)

Ya podrá dormir...

A Mister Yen, mi héroe:

Distinguido Sr Yen, ¿sería usted tan amable de responder a estas dudas, que no me dejan dormir las muy...

¿Sirve la Memory Card para grabar más de un juego?

La memoria de la tarjeta está dividida en 12 bloques y cada juego precisa un número de bloques determinado, normalmente con un sólo bloque vale, pero hay juegos que pueden necesitar dos, tres o más. Lo normal es que en la misma tarjeta puedas salvar una media de ocho juegos.

Aparte de «Street Racer», ¿qué otros juegos raros de coches hay para PSX?

«Micromachines V3», «Penny Racers», «Motor Mash», «SuperSonic Racers» y «Motor Toons 2» ¿Te parecen bastante raros?

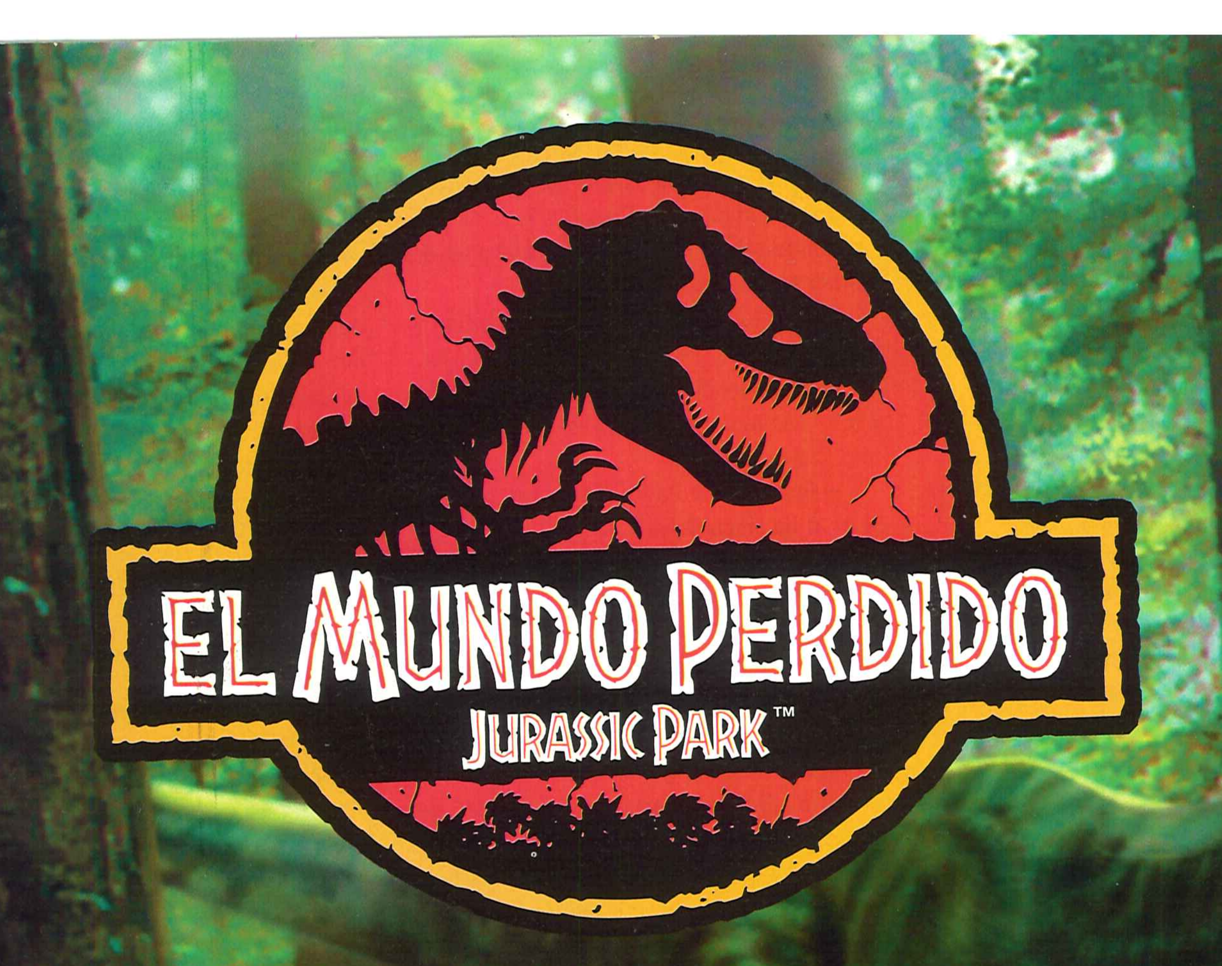
¿Para qué sirven los botones "L" y "R" del pad de PSX?

Para lo mismo que los demás botones, sólo que hay juegos que los usan y juegos que no.

Albert Majúa (Girona)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora



La fiebre jurásica regresa a tu consola.

Para celebrar la nueva "dinomanía" que se nos avecina, Electronic Arts y Hobby Consolas te hemos preparado un concurso monstruoso con el cual podrás ganar 50 juegos para PlayStation y un montón de premios relacionados con «El Mundo Perdido. Parque Jurásico II».
Para ello, tan sólo tendrás que responder a estas sencillísimas preguntas:

1) ¿Quién es el escritor de las novelas Parque Jurásico y el Mundo Perdido?

2) Dinos el nombre de la compañía que ha programado el juego «El Mundo Perdido. Parque Jurásico II» para PlayStation.

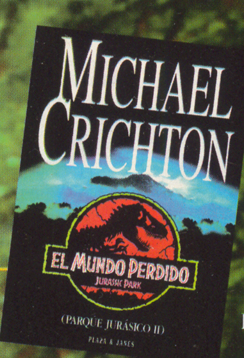
3) ¿Cuántos personajes -dinosaurios y humanos- protagonizan el juego?

Consigue estos magníficos premios...



50 juegos PSX

25 libros



P&J
PLAZA & JANES EDITORES

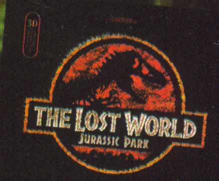




25 películas



25 singles





Bases del concurso «EL MUNDO PERDIDO. PARQUE JURASICO II»

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "EL MUNDO PERDIDO".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con el siguiente lote: un juego de "El Mundo Perdido" (Par-q u e Jurásico II) para PlayStation, un ejemplar del libro "El Mundo Perdido", un vídeo de la película "Parque Jurásico" y un single con la banda sonora que contiene el tema principal y los efectos de sonido de la película "El Mundo Perdido" (Parque Jurásico II).

A continuación se extraerán otros VEINTICINCO sobres que recibirán un juego de "El Mundo Perdido" para PlayStation. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de agosto de 1997 al 30 de septiembre de 1997.

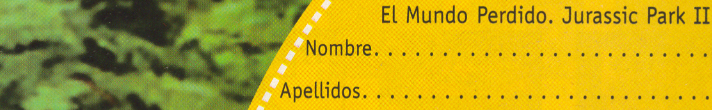
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de octubre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.

DREAMWORKS INTERACTIVE

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN CONCURSO
El Mundo Perdido. Jurassic Park II



Nombre.........................

Apellidos.........................

Dirección ....

Localidad.........................

Provincia.........................

Teléfono ....

C. Postal ....

Respuesta 1.........................

Respuesta 2.........................

Respuesta 3.........................



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com


venta a domicilio
LA PAZ
Clavel, 43
(956) 76 89 46
LA LINEA (CADIZ)


DIABLITO
Av. Constitución s/n
Ed. Gavilán
(95) 244 06 71
ARROYO LA MIEL (MALAGA)


BAT*MANX
Urb. Las Minosas,
Ed. Velázquez s/n
(956) 63 03 44
ALGECIRAS (CADIZ)

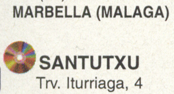

VIGO
Medico Jose Mato, 3
Avda. de la Florida
(986) 24 18 70 **VIGO**


venta a domicilio
NINSEGATI
Valdés Leal, 1
(957) 49 02 62
CORDOBA


EL TORCAL
José Palanca, 1
Urb. El Torcal
(95) 235 54 06
MÁLAGA

HOBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 82 57 67
MOTRIL (GRANADA)


venta a domicilio
ESTRENOS
Emperatriz Eugenia, 24
(958) 29 40 07
GRANADA


venta a domicilio
AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 11 00
MARBELLA (MALAGA)

venta a domicilio
MAVI 1
Paseo de los Tilos, 39
(95) 234 70 58
MÁLAGA


venta a domicilio
FRAMA
Castelar, 53
(956) 66 98 56
ALGECIRAS (CADIZ)


venta a domicilio
SANTUTXU
Trv. Iturriaga, 4
(94) 473 47 15
SANTUTXU (BILBAO)

CASABLANCA
Av. J. S. El Cano, 156
(95) 229 76 97
MÁLAGA


GUADALAJARA
Constitucion, 13
(949) 26 46 09
AZUQUECA DE HENARES (GUADALAJARA)


FRANJU
A. Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 75 00
MÁLAGA

venta a domicilio
LA CORUÑA
San Jaime, 30
(981) 24 01 23
LA CORUÑA


CIUDAD REAL
Carlos Vazquez, 3
Nuevo Centro, P. Baja, L5
(926) 23 33 36
CIUDAD REAL


CARTAGENA
Paseo Alfonso XIII, 66
(968) 12 16 78
CARTAGENA

MAVI 2
La Unión, 77
(95) 236 12 30
MÁLAGA


RONDA
José María Castello, s/n
(95) 287 08 80
RONDA (MALAGA)


LAS TIENDAS CON ESTE DISTINTIVO DISPONEN A LA VENTA JUEGOS EN CD ROM

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + CONTROL PAD + CARTERA
29.900



C. EXTENSION — 1,990

CABLE RF — 2,990


VOLANTE + PEDALES — 12,990


MEMORIA 64 — 2,990


MEMORY PAK — 5,490


CONTROLLERS: ROJO, VERDE, NEGRO, AZUL Y AMARILLO — 6.490

CONTROLLER — 5,490

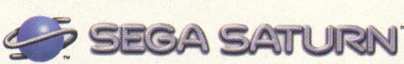


Juego	Precio
BLAST CORPS	9,490
DOOM 64	Consultar
FIFA 64	9,990
INT. S. SOCCER PRO	13,490 (Dto. 500 ptas)
KILLER INSTICT GOLD	9,490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	14,490 (Dto. 500 ptas)
PILOT WINGS 64	9,490
STAR WARS	10,490
SUPER MARIO 64	9,490
SUPER MARIO KART	9,990
TUROK	14,490 (Dto. 500 ptas)
WAVE RACE 64	9,490

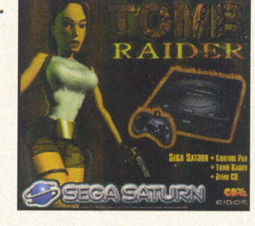





SEGA SATURN



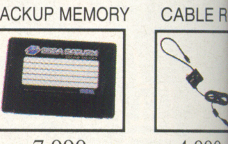
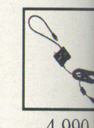
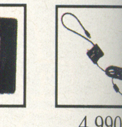
SEGA SATURN + TOMB RAIDER + CONTROL PAD + DEMO + CARTERA 24,900



ARCADE RACER — 9,990

Accesorio	Precio
VIRTUAL STICK	6,990
6 PLAYER ADAP.	6,490
CONTROL PAD	3,990
BACKUP MEMORY	7,990
CABLE RF	4,990



Juego	Precio
DARKLIGHT	8,990
DISCWORLD 2	9,990 (Dto. 500 ptas)
DRAGON FORCE	9,990 (Dto. 500 ptas)
DUKE NUKE 3D	9,990 (Dto. 500 ptas)
FIGHTERS MEGAMIX	9,490 (Dto. 500 ptas)
INDEPENDENCE DAY	8,990 (Dto. 500 ptas)
KING OF FIGHTERS	9,490 (Dto. 500 ptas)
MANX TT	9,490
QUAKE	9,990 (Dto. 500 ptas)
SHINING THE HOLY ARK	9,490
SKY TARGET	9,490 (Dto. 500 ptas)
SONIC JAM	9,990 (Dto. 500 ptas)
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	5,990
WIPE OUT 2097	9,990 (Dto. 500 ptas)
AREA 51	7,990
ALIEN TRILOGY	5,990
BLACK FIRE	3,990 (OFERTA)
BUG TOO!	9,490
COMMAND & CONQUER	6,490
THE CROW	8,990
CRUSADER	7,990 (Dto. 500 ptas)
DAYTONA USA	3,990 (OFERTA)
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	3,990 (OFERTA)
DEF CON 5	3,990 (OFERTA)
DOOM	7,990
FIFA 97	8,990 (Dto. 500 ptas)
FIGHTING VIPERS	3,990 (OFERTA)
FRANKENSTEIN	6,990
GHEN WARS	2,990 (OFERTA)
HEXEN	7,990
IRON BLOOD	8,990
DRAGON BALL Z	7,990
DRAGON HEART	8,990
EARTH WORTH JIM 2	3,990 (OFERTA)
JUNGLA DE CRISTAL	8,990 (Dto. 500 ptas)
KARTS	9,490
LOST VIKING 2	8,490 (Puzzle Regalo)
GRID RUN	7,990 (Dto. 500 ptas)
MASS DESTRUCTION	9,490
MEGAMAN X³	6,990
PANDEMONIUM	8,490
RAYMAN	4,490 (OFERTA)
SATURN BOMBERMAN	9,490
SEGA AGES	2,990 (OFERTA)
SEGA RALLY	5,990
SHINING WINDOW	4,990 (OFERTA)
SKELETON WARRIOR	3,990 (OFERTA)
SONIC 3D	9,490
SOVIET STRIKE	8,990 (Dto. 500 ptas)
SPACE JAM	8,990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	3,990 (OFERTA)
STREET FIGHTER ALPHA 2	5,990
TOMB RAIDER	7,990
TORICO	9,490
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	7,990 (OFERTA)
WORLD WIDE SOCCER	4,990 (OFERTA)






























PLAYSTATION + DEMO + CONTROLLER + CARTERA
22,900

Accesorio	Precio
BOLSA + CONTROL + MEMORY	6,250
ARCADE STICK	9,500
MULTIPAD	5,500
CABLE RGB	2,490
RFV	3,500
VOLANTE VRFI	10,990
RATON	3,700
ANALOG CONTR.	4,500
JOYSTICK	9,990

LLEVATE UNA FABULOSA *CAMISETA*

6,990

FORMULA 1'97

Juego	Precio	Oferta
FATAL FURY	6,990	
IN. SUPERSTAR SOCCER PRO	8,990	
MONSTER TRUCK	7,990	
NEED FOR SPEED 2	7,990	
RAGE RACER	6,990	
RAY STORM	6,990	
RAY TRACER	6,990	
REBEL ASAULT 2	8,990	
SOUL BLADE	6,990	Dto. 500 ptas.
VANDAL HEARTS	8,990	
V-RALLY	7,490	







Juego	Precio	Oferta
4-4-2 FORCE	7,990	
ACTUA SOCCER	3,990	OFERTA
ADIDAS POWER SOCCER 97	7,990	
AGENT ARMSTRONG (Carátula no disponible)	7,990	
AGILE WARRIOR	3,990	OFERTA
AIR COMBAT	3,990	OFERTA
ALIEN TRILOGY	3,900	OFERTA
ALLIED GENERAL	8,990	
AREA 51	7,990	
BATTLE STATIONS	7,990	Dto. 500 ptas.
BED LAM	6,990	Dto. 500 ptas.











Juego	Precio	Oferta
BROKEN SWORD	6,990	
BUST A MOVE 2	3,990	OFERTA
CARMAGE HEART	6,990	
CITY OF LOST CHILDREN	7,490	
COMMAND & CONQUER	6,990	
COOLBOARDERS	6,990	
CRASH BANDICOOT	7,990	
THE CROW	8,990	Dto. 500 ptas.
CRUSADER	7,990	Dto. 500 ptas.
CRYPT KILLER	8,990	
DARK FORCES	7,990	

Juego	Precio	Oferta
DARKLIGHT	7,990	
DARK STALKERS	3,990	OFERTA
DESCENT 2	7,990	
DESTRUCTION DERBY	3,990	OFERTA
DESTRUCTION DERBY 2	7,490	
DRAGON BALL Z	8,990	
DRAGON HEART	8,990	
EARTH WORTH JIM 2	3,990	OFERTA
EPIDEMIC	6,490	
EXCALIBUR	9,490	
EXHUMED	7,990	



Juego	Precio	Oferta
FADE TO BLACK	3,990	OFERTA
FIFA 97	7,990	
FIRO & KLAWD	8,490	Dto. 500 ptas.
FORMULA 1	7,990	
GRID RUN	7,990	Dto. 500 ptas.
HEXEN	7,990	
INDEPENDENCE DAY	7,990	
INTERNATIONAL MOTO X	6,990	
JET RIDER	6,490	
JUNGLA DE CRISTAL	7,990	
JUPITER STRIKE	3,990	OFERTA



















Juego	Precio	Oferta
KING OF FIGHTER 95	6,490	
KINGS FIELD	6,490	
LEGACY OF KAIN	7,990	
LITTLE BIG ADVENTURE	7,990	Dto. 500 ptas.
LOADED	3,990	OFERTA
LOST VIKINGS 2	8,490	Puzzle Regalo
MEGA MAN X³	6,990	
MICROMACHINE V3	9,990	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6,990	
NAMCO MUSEUM 4	6,990	
NANOTEC WARRIOR	6,990	Dto. 500 ptas.





















Juego	Precio	Oferta
OVER BLOOD	7,990	
PANDEMONIUM	8,990	
PARRAPA THE RAPPER	Consultar	
PERFECT WEAPON	7,990	
PITBALL	6,490	
PSYCHIC FORCE	8,990	
PO'ED	6,990	Dto. 500 ptas.
PORSCHE CHALLENGER	6,990	
PROJET OVERKILL	7,490	
RALLY CROSS	6,990	
RAYMAN	3,990	OFERTA





















Juego	Precio	Oferta
RESIDENT EVIL	5,990	
RIDGE RACER	3,990	OFERTA
RIDGE RACER REVOLUTION	3,990	OFERTA
ROAD RASH	3,990	OFERTA
SAMURAI SHODOWN 3	6,490	
SUIKODEN	8,990	Dto. 500 ptas.
SPACE JAM	8,990	
SPEEDSTER	7,990	
SPIDER	7,990	
SPOT GOEST TO HOLLYWOOD	3,990	OFERTA
STAR GLADIATOR	3,990	OFERTA





















Juego	Precio	Oferta
STREET FIGHTER ALPHA 2	5,990	
STRIKE POINT	9,990	Dto. 500 ptas.
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	5,990	
SYNDICATE WARS	7,990	
TEKKEN	3,990	OFERTA
TEKKEN 2	7,990	
TEMPEST X3	6,990	
TENKA	7,990	
TEST DRIVE OFF ROAD	8,990	
TILT!	5,990	
TOMB RAIDER	9,990	Dto. 500 ptas.





















Juego	Precio	Oferta
TOSHINDEN	3,990	OFERTA
TOTAL NBA 97	6,490	
TRASH IT	7,990	
TRUE PINBALL	3,990	OFERTA
VIRTUAL POOL	6,990	
WILLIAM ARCADE	6,990	
WING COMMANDER IV	8,990	
WIPE OUT	3,990	OFERTA
WIPE OUT 2,097	7,990	
WORMS	3,990	OFERTA
XEVIOUS 3D	6,990	











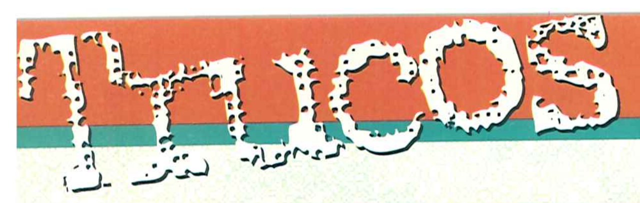








Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado.



Ballblazer Champions

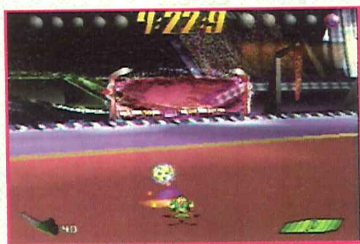
PLAYSTATION

- Dos códigos algo distintos:

Para llegar al Master Dome Stadium en el modo fácil del juego entra en la pantalla de passwords e introduce este:

O	L1	L1	R1	R2	L2
X	C	C	R1	R2	R1
R2	T	L2	R1	L2	O
L2	R2	R1	X	L1	R2
C	L2	R1	X	R1	R1





Con él te ahorrarás un largo camino y disfrutarás antes de uno de los mejores estadios del juego, diseñado sólo para los mejores. Recuerda que X=Cruz, O= Círculo, C= Cuadrado, T= Triángulo.

Para acceder al modo "Shirink Rotofoil" debes acceder también a la pantalla de passwords e introducir:

X	O	X	X	O	X
X	X	X	X	X	X
X	X	T	T	X	X
C	X	X	X	X	C
X	C	C	C	C	X

Hexen

SEGA SATURN

- Uno para todo:

Este es uno de esos trucos perfectos en los que con una simple combinación de teclas realizada en el momento y lugar adecuados todos los trucos se podrán al alcance de tu mano en un abrir y cerrar de ojos. Es tan fácil como pulsar ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., Y, Y, Z, Z, A, X, ARRIBA, ABAJO, C, B una vez que estés dentro de la pantalla de opciones. ¡No te quejarás!





Crow 2: City of Angels

PLAYSTATION

- Passwords:

Tast	TOXOOTTOOO
Plar	TXTTOCTCXO
Bost	XXXXTCXXXO
Tomb	TOTOCTTTOXO
Grave	XTXTCOOXOO
Club	TOTOOTXOCO
Tower	XXOXCCXTTO
Border	TXXXOCTCTO
Finale	XXXOCCXXTO

- Todas las imágenes:

También te ofrecemos la oprtunidad de ver todas las imágenes de video del juego. Para ello solo tienes que acceder a la pantalla de passwords igual que antes e introducir este:

Imágenes TTOOOOOOTT

Fifa'96

SEGA SATURN

- Opciones extra:

Sí, sabemos que nos hemos retrasado un poco con este truco y que todos lo estabais esperando impacientemente pero ya se sabe, ¡más vala tarde que nunca! Pausa el juego en cualquier momento y ve a las opciones. Ahora introduce las combinaciones y pulsa A para poner los trucos en marcha.

- Caminos invisibles:
  B, B, B, Z, A, A, A, Z.
- Curva:
  Z, A, B, Z, B, B,.
- Súper poder:
  Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z.
- Súper Gol:
  A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z.
- Súper ataque:
  A, A, A, A, A, Z, B.
- Súper defensa:
  Z, Z, Z, Z, Z, B, Z.
- Shootout:
  A, Z, A, B, A, Z.
- Equipo Estúpido:
  A, Z, B, A, Z, B.
- Dream Team:
  A, A, Z, Z, B, B, A, A.

Die Hard Arcade

SEGA SATURN

- Marchando una de golpes:

Para que te diviertas un rato te ofrecemos algunos golpes secretos

Prensa con la pierna : puñetazo + salto

Pierna voladora : puñetazo + patada

Volteo : Ve hacia atrás y pega un puñetazo.

Brazo volador : Hacia atrás y puñetazo.

Martinete : patada, patada, puñetazo, puñetazo, patada.

- Más submarinos en 'DEEP SCAN':

En este entretenido juego de barcos que incluye el «Die Hard» puedes complicarte las cosas desde el principio. Cuando elijas Deep Scan en el menú principal manten pulsado X + Y + Z y aparecerán más submarinos.





Disruptor

PLAYSTATION



- Energía y munición:

Durante la partida pausa el juego y pulsa L1. Regresa al juego y vuelve a presionar L1, pero esta vez no lo sueltes hasta que no pulses X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, X.

Ahora pausa de nuevo y pulsa al mismo tiempo L1, L2, R1 y R2. Seguro que nunca hubieras creído que este sueño pudiera hacerse realidad.



Nanotek Warrior

PLAYSTATION



- "Curveo" aleatorio

Pausa el juego en cualquier momento y presiona CIRCULO, SELECT, IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ARRIBA, X. Un sonido te confirmará que el código es válido. El tubo se curvará aleatóriamente cuando el juego siga.



- Obstáculos aniquilables:

Pausa el juego igual que antes y presiona CUADRADO, CIRCULO, R2, R2, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, X. Oirás el sonido típico.



- Armamento gratuito:

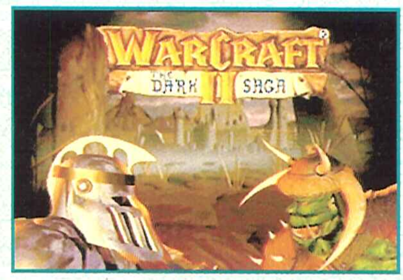
Usa X, CUADRADO, X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, X como un password. Podrás acceder a una nave que tendrá 4 vidas y todas las armas en el nivel 1.

- Arma especial:

A veces la habilidad no es suficiente para solucionar todos los problemas. Un buen arma en el momento apropiado puede ser la solución, y más aún si contamos con ella desde el principio. Usa como password X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, X.

Warcraft 2

PLAYSTATION / SEGA SATURN



- Passwords para todos los gustos:

Los trucos más cómodos, estaréis de acuerdo con nosotros, son los que se introducen en la pantalla de passwords como uno más. Las ventajas son tremendas, compruébalo tu mismo.



Victoria	NTTCLNS
Derrota	YPTFLWRM
Modo God	TSGDDYTD
Cash	GLTTRNG
Gasolina	VLDZ
Magia	VRYLTTL
Upgrades	DCKMT
Mapa	NSCRN
Fast Build	MKTS
Final	THRCNBNL
Sin final	NVRWNNR
Lumber	HTCHTXNS
????	NWMGD

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola amigos, me llamo Antonio y soy propietario de una PSX. Me gustaría saber si tenéis algún truco para el «Skeleton Warriors» (si pudiera ser para elegir pantalla mejor). Gracias.

Antonio Maldonado (Badajoz)

Estás de suerte chaval, tenemos justo lo que necesitas. Selecciona el modo Fácil y, durante el juego, pausa y pulsa Triángulo, Círculo, Círculo, Izq., Círculo, Arriba, Abajo. Vuelve el juego y pulsa os botones Select y Start al mismo tiempo y volverás a la pantalla de presentación. Desde aquí entra en el menú de opciones y selecciona el nivel en el que prefieras comenzar.

Hola. Mi nombre es Carlos y tengo una PlayStation. Hace unos meses compré una Mega Drive a un buen precio. Lo que quiero es que me resuelvas alguna de los problemas que tengo. ¿Puedes darme algún truco que me facilite las cosas en el «Sonic» (la primera parte), como vidas extras, invencibilidad, elegir fase, etc ...

Carlos Bermejo (Burgos)

Espera a que aparezca en la pantalla Sonic agitando su dedo y pulsa (rápidamente) Arriba, Abajo, Izq., Dcha. Si oyes un pitidito pulsa simultáneamente A, B y C y presiona Start. Ahora entra en el menú de melodías y escoge el nivel en el que quieres comenzar.

¡Hola! me llamo David y me gustaría que me dieseis todos los trucos para el juego «The Revenge of Shinobi» para Mega Drive. Gracias

David Garrido (Valladolid)

Bueno David, creo que esta es la segunda vez que damos este truco así que atento porque no lo volvemos a repetir. Ve a la pantalla de opciones y pon el marcador de shurikens en 00. Ahora debes esperar medio minuto sin tocar ningún botón y verás como se transforma el doble cero en un signo de infinito. Pulsa Start y comienza a jugar con esta interesante ventaja.

Dos de vosotros nos pedís insistentemente los Humilliations del «Killer Instinc» de Super Nintendo. Bueno, pues aprovechamos y matamos dos pájaros de un tiro. ¡Va por vosotros!

Cristian lvarez (León) y Carlos López (Cantabria)



Excalibur 2555 AD

PLAYSTATION

-Lo mejor de lo mejor:

Para continuar con nuestras buenas costumbres vamos a darte los mejores trucos de este juego esperando que le saques el máximo partido. Pausa en cualquier momento el juego y pulsa:

-CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO para pasar de nivel;

-TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO para activar el escudo y

-TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO para activar el poder de la espada.

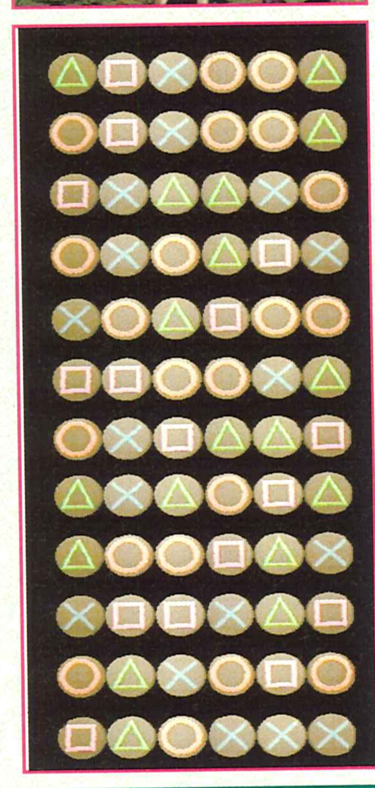
Como verás no te mentíamos, son tres buenos trucos.

- Passwords:

Ya, nos imaginamos que después de los trucos los códigos os parecen un poco inútiles pero seguro que alguno de vosotros prefiere tener bien a mano los passwords por si hubiera algún problema.







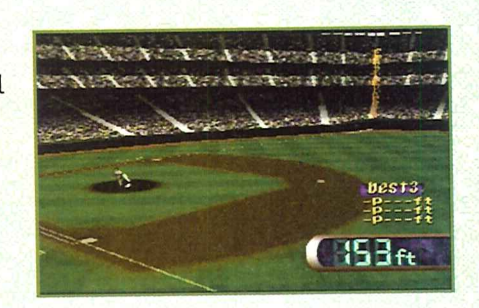
World Series Baseball 2

SEGA SATURN

- Míralo desde distintos ángulos:

En este CD hay una opción que te permite practicar tu Home Run, pero con el truco que te proponemos puedes hacer algo más que eso: podrás disfrutar de tus mejores golpes de bate. Entra en la opción Home-Run Derby de la pantalla del menú principal y, cuando des un buen golpe, pulsa el botón R y la cámara cambiará de posición. Repítelo cuantas veces quieras.





Ray Tracers

PLAYSTATION

- Tsumuji:

En un juego como este es muy importante contar con un buen coche y nosotros te ofrecemos la oportunidad de disfrutar de uno de los mejores, no te lo pierdas. Selecciona el modo de juego "Time Attack" y elige a Tsumuji como tu oponente. Finaliza en primer lugar y podrás entonces seleccionar su coche. Ya sabemos que no es sencillo pero el vehículo merece la pena ¿no?





Ghen War

SEGA SATURN

- Invencibilidad:

Nos pongamos como nos pongamos este es uno de los trucos que mejor nos sienta. El hecho de no tener que estar pendientes de la vida que nos queda es una maravilla. No te lo pierdas. Mientras estés jugando presiona START para pausar el juego y sin soltarlo pulsa A, R, ABAJO, DCHA., ARRIBA, A, L. Después suelta START y vuelve a pulsarlo para poner en marcha el truco. Ahora, cada vez que te toquen no sufrirás ningún daño.



Alone in the Dark 2

SEGA SATURN

- Debug Mode:

Este truco os vendrá de perlas a los poseedores de este juego, así que... ahí va. Usando ambos mandos introducid la siguiente combinación en la pantalla del menú principal:

Pad 1: L y R
Pad 2: L, R y START
Pad 1: START

Dark Forces

PLAYSTATION

- Todos los niveles:

En este juego pasar de nivel puede resultarte muy complicado pero nosotros te proponemos una solución a este problema. Con el password que ahora te ofrecemos tendrás todos los niveles al alcance de tu mano y sin más complicaciones.

P3NDLDQNY2

Rainbow Island

PLAYSTATION

- Códigos:

Aquí te presentamos unos códigos para el ya conocido por todos «Rainbow Island» que te permitirán disfrutar de varias ventajas.

BLRBJSBJ: Velocidad
RJSBJSBR: Arco iris dobles
SSSLLRRS: Arco iris rápidos
BJBJBJRS: Señalas a A
LJLSLBLS: Señalas a B
LBSJRLJL: Más de cinco islas
RRLLBBJS: Dinero en lugar de comida
RRRRSBSJ: Dinero + alargar aventura.
SRBJSLSB: 100 millones

Fighters Megamix

SEGA SATURN



- Grandes cabezas:

Ve al menú principal y lucha 100 veces en los modos VS. o Arcade. Algo ocurrirá en el menú de sistema, entra en él y cambia la legua que viene por defecto en tu Saturn por el Español.

- Muros invisibles:

Para activar esta opción entra en la pantalla del menú principal y realiza 350 movimientos en la opción Trainning. Un largo camino para hacerte con este truco que, por otro lado puede ayudarte a coger experiencia.

- Invencible:

Esta opción es difícil de obtener, para qué te vamos a engañar.

Debes pasar 500 rondas para añadir la opción "No Damage" al menú Options Plus.

Nada... no tiene importancia...

Total NBA'96

PLAYSTATION





- Equipos All Star:

Teniendo este juego seguro que estás disfrutando del mejor espectáculo sin moverte de la silla, pero nosotros podemos hacer que mejore, así, como suena. ¿Cómo?, pues como siempre, con un buen truco. Entra en la pantalla de "Exhibition" y pulsa R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2 y L2.Un truco sencillo que funciona a la perfección y que mejora seguro la diversión que te ofrece este magnífico CD.

Wulf: Izq., Izq. + Puñetazo Rápido
Spinal: Rotación Dcha.-Abajo-Izq. + Patada Fuerte
Thunder: Abajo, Abajo, Dcha + Patada Rápida
Tj. Combo: Abajo, Abajo + Puñetazo rápido
Jago: Rotación Dcha.-Abajo-Izq. + Patada Media
Fulgore: Rotación Izq.-Abajo-Dcha. + Patada Media
Cinder: Izq., Izq., Izq. + Patada Fuerte
Glacius: Izq., Izq., Izq. + Patada Media
Orchid: Rotación Izq.-Abajo-Dcha. + Puñetazo Fuerte

Hola, amigos de Hobby Consolas. Os escribo para que me ayudéis a seguir adelante en el «Alien Trilogy». Estoy atascado en la sección 3-nivel 3 y no tengo ni idea de como continuar. Dadme algún truco para poder llegar al final de este fantástico juego. Gracias por anticipado.

Francisco Javier (Badajoz) y Javier López (Almería)

Para acceder a un menú repleto de "trampas" lo único que debes hacer es introducir como password 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Si lo que queréis es comenzar en un nivel determinado utilizad este otro GOVLXX sustituyendo las letras XX por el número del nivel que queráis.

¡Hola! Me llamo Faustino y quería saber un truco sobre «Sonic 3» de mi MD. Quisiera saber si puedo transformar a Sonic en Súper Guerreo.
¡Gracias!

Faustino Maldonado (Granada)

Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba cuando la pantalla de Sega comience a ponerse negra. Con esto activarás el truco del Sound Test. Selecciona cualquier fase y pulsa A, sin soltarlo presiona Start. Ahora con el C podrás convertirte en cualquier cosa. Toma forma de anillo e imprime 50 en la pantalla, vuelve a la forma de Sonic y recoge los anillos. Ahora conviértete en monitor, rómpelo y ya tienes a Sonic Súper Guerreo.

Hola amigos de trucos a la carta, me llamo Luis y quisiera saber si hay algún truco para el «Soul Blade» de PSX. Gracias.

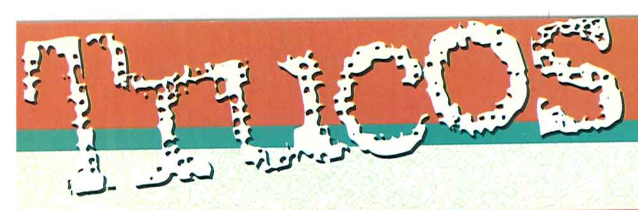
Luis (Zamora)

No seas impaciente Luis. Sabemos que este juego tiene miga y que hay mucha gente interesada como tú en él. Precisamente por eso e pedimos que esperes un poco y puede que te lleves una sorpresa.

¡Hola! Tengo el juego «Hook» de la Mega CD desde hace muchísimo tiempo' y me gustaría saber si hay algún truco escondido en el C.D. porque no consigo jugar.

Javier Lliberós Ollet (Tarragona)

Te podemos explicar como puedes conseguir 99 vidas pero te advierto que tendrás que emplear bastante tiempo. En el nivel 5 déjate caer hasta el fondo y ve hacia la derecha, esquivando serpientes y vampiros. Nada bajo las rocas y encontrarás un icono que te dará 3 vidas. Pues bien, si ahora te dejas matar y repites la operación el icono seguirá estando allí y tu podrás reunir hasta 99 vidas.

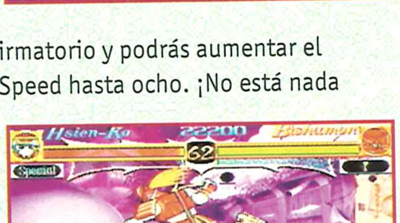


Night Warriors

SEGA SATURN



- Uno de los buenos:
Sí, de esos que te ofrecen muchas ventajas, escucha. Ilumina la palabra "configuración" en la pantalla de opciones y pulsa B, X, ABAJO, A, Y. Verás que aparece la palabra "Appendix" como nueva opción. En ella encontrarás la forma de cambiar la música, los colores...



- Más velocidad:
Los más experimentados puede que necesiten algo más, como un poco de velocidad añadida. Ilumina la opción Turbo Speed y pulsa X, X, DCHA., A, Z. Oirás un sonido confirmatorio y podrás aumentar el número de estrellas de la opción Speed hasta ocho. ¡No está nada mal!

- De otro color:
Ve a la pantalla de selección y pulsa X, Y, Z, A, B, C, START. Un truco para darle otro color a tu juego.

Need for Speed II

PLAYSTATION

- Unos cuantos códigos:
Todos los códigos que vienen a continuación deben usarse en la pantalla de passwords dentro de las opciones.

PISTAS	PASSWORDS
Monolithic Studios	SHOTME
Proving Bround	LDKMTD
Outback	GROWPG
Northen Country	HTYSBD
Pacific Spirit	WGVLOG
Mediterraneano	BRQQQG

COCHES	PASSWORDS
Ford Indigo	LILZIP
Pontiac Engine	POWRUP





Spider

PLAYSTATION

- Lo último:
Ya os hemos dado meses atrás varios trucos de este juego pero los impacientes seguro que prefieren ver el final sin tener que pasar por todos los niveles del juego. Aquí estamos nosotros para hacer realidad estos sueños. Lo único que debes hacer es introducir como password
68KB3Y118H56T1TMVM35





VR Baseball'97

PLAYSTATION

- Un campo de sueños:
Y decimos esto porque cuando estés en él te parecerá que estás durmiendo y... soñando. Para poder acceder a este campo secreto, debes iluminar los Créditos en el menú de Opciones y presionar CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO. Si lo has hecho correctamente, volverás al menú anterior. El nombre del estadio debería tener ahora un 'tinte de color verdoso'. Comienza el juego y te encontrarás en un campo de maiz.



Independence Day

PLAYSTATION

- Passwords del otro lado de la galaxia:
Con una lista de códigos como esta no se te puede resistir este estupendo juego. Supongo que no hace falta comentar que estos trucos debes usarlos en la pantalla de Passwords.

NIVEL	FACIL	MEDIO	DURO
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
New York	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSQX
Moscú	NL9HW	NL9MX	NL9QX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Nave Nodriza	399HG	399MH	399QH





Monster Truks

PLAYSTATION

- ¿Tres o cuatro?:

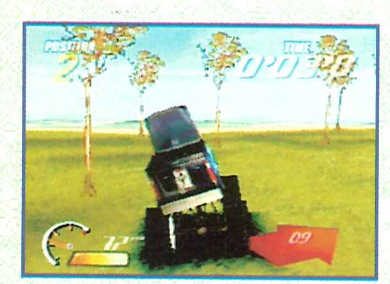
Pues aunque sólo te vamos a dar tres códigos realmente son cuatro los trucos que se activan y la verdad, no es porque os los demos nosotros, pero son lo mejor de lo mejor. Apunta: ve a la pantalla del menú principal e introduce:

Tall Trucks: L1, R2, L2, R1 ARRIBA

Sin riesgo: IZQ., IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, L1, R2

Súper Grip: IZQ., L1, R2, R1, IZQ., R2, R2, R2.

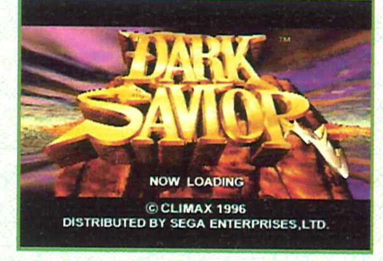
Si introduces los tres te llevarás además otra gran sorpresa al comenzar una carrera.





Dark Savior

SEGA SATURN



- Otra manera de verlo:

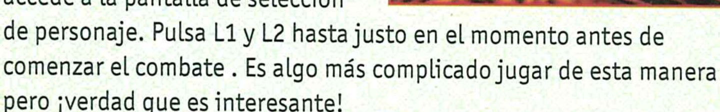
Las aventuras de Garian por este extraño mundo te conducen hasta una mina en cuyo interior encuentras una vagoneta. Esta es una de las "excursiones" más difíciles de tu personaje. Para poder ver el camino desde otra perspectiva pulsa R en tu pad. Si no te convence lo único que tienes que hacer es pulsar L para volver a la normalidad.

Tekken 2

PLAYSTATION

- Una nueva manera de ver las cosas:

Entra en el modo Arcade y accede a la pantalla de selección de personaje. Pulsa L1 y L2 hasta justo en el momento antes de comenzar el combate . Es algo más complicado jugar de esta manera pero ¡verdad que es interesante!



- Personajes en SD:

No preguntes, solo haz lo que te decimos. Igual que antes entra en la pantalla de selección de personaje y desde esta hasta que comience el combate pulsa SELECT.

NOTA: Estos dos trucos solo los podrán realizar aquellos habilidosos que hayan conseguido finalizar el juego con todos los personajes. Como podrás ver no es nada sencillo.

Hola, me encanta vuestra revista y tengo unas preguntas para el «Donkey Kong». ¿Dónde están las habitaciones secretas de los niveles 3.5 y 6.1?
Gracias.

Daniel Dieguez (Burgos)

En el nivel 3.5 hay una a la que sólo puedes llegar con ayuda de Expreso. Está un poco después de coger la N (utilizando un barril para entrar en la pared). A las dos siguientes se entra utilizando el mismo barril. Primero en la pared izquierda del último peldaño de la bajada, después el una pared que hay un poco más adelante. Por último llega al final del nivel matando a todos los enemigos, vuelve atrás y recoge el barril que debes estrellar en una de las paredes que hay antes del final.

Hola, me llamo Marcos, tengo 14 y soy un fiel seguidor de vuestra revista y de vuestra hermana Nintendo Acción. ¿Me podríais decir cómo se consigue el conjuro de la lanza en el «Secret of Evermore»? ¡Muchas Gracias!

Marcos Laguarta Hernández (Huelva)

Para encontrar la lanza en este mágico cartucho ve al territorio de los lagartos y enfrentarte con su jefe Megalagarto. Después de acabar con él aparecerá un alquimista que, además de curar tus heridas, te recompensará con la lanza.

Hola, me llamo Miguel Angel y tengo olvidada mi Game Gear con el «Libro de la Selva». ¿hay algún truco para este juego? Gracias.

Miguel Angel Lozas (Granada)

Para elegir el nivel en el que quieres empezar en este juego lo único que debes hacer es esperar a que aparezca el Logo de Disney y haz círculos con el mando direccional. Después pulsa Start y presiona izq. o dcha. para elegir el nivel.

Hola, tengo una Super Nintendo me quisiera saber si hay trucos para el juego «Zero Kamikaze» , si es posible para seleccionar nivel. Muchas gracias.

Borja Esteban (Madrid)

Claro que hay trucos y además el que nos pides. Para activalos pausa el juego y pulsa Dcha, Arriba, B, Y, A para seleccionar nivel; B, Arriba, B, B, A si quieres tener energía infinita y Abajo, A, B si lo que quieres es energía ilimitada.

Hola, me llamo Guillermo y me gustaría saber si hay algún algún truco para el «Virtua Racing» de la Mega Drive. Gracias.

Guillermo (Huesca)

Cuando aparezca el Logo de Sega pulsa A y Arriba, sin soltarlo presiona B y con todos pulsados Start. Ahora suéltalos todos. Hazlo muy rápido si quieres que el truco se pongo en marcha.







Aquí tenéis el plantel de selecciones que «Virtua Striker 2» pone a nuestra disposición. Además, se nos ofrecerá la posibilidad de elegir entre varias disposiciones tácticas.

Cuántas veces habremos disfrutado con ese sensacional arcade futbolístico llamado «Virtua Striker», un dechado de jugabilidad y espectáculo y, sin duda, uno de los grandes éxitos en los salones durante los últimos tiempos. Pues bien, ahora Sega ha aprovechado la aparición de su nueva súper placa para presentar la segunda parte de este gran juego de fútbol.

Con el Model 3 como soporte, el juego ha transformado todo su apartado gráfico, mostrando ahora unos diseños sensacionales, entre los que destacan las modeladas y redondeadas formas de los jugadores -que además se mueven a las mil maravillas- y las casi imperceptibles pero necesarias mejoras en el "scroll" y en los juegos de cámara. Con todo ello, el aspecto que ofrece esta secuela es impresionante, como lo han sido los otros lanzamientos para esta nueva placa, «Virtua Fighter 3» y «Scud Race».

Pero AM#2 no ha querido limitarse únicamente a las mejoras técnicas. A pesar de mantener el inconfundible estilo arcade de siempre, se han introducido en «Virtua Striker 2» nuevos elementos jugables que aumentan su concepto de simulador y le acercan algo más al fútbol real. Para empezar, el jugador tendrá ahora la posibilidad de variar la actitud y la predisposición de los jugadores sobre el campo. Simplemente pulsando el botón Start en cualquier momento del partido podremos inculcar al equipo una mentalidad y una colocación ofensiva,







EL ANTECESOR DE ESTE "VIRTUA STRIKER 2" YA ERA SENSACIONAL, PERO ESTE NUEVO SIMULADOR QUE SE HA MARCADO SEGA ALCANZA LÍMITES INSOSPECHADOS DE REALISMO Y CALIDAD GRÁFICA.



El componente estratégico adquiere ahora una mayor importancia y podremos, simplemente pulsando el botón Start, hacer que nuestro equipo adopte un sistema atacante, defensivo o normal.







defensiva o normal. Ni qué decir tiene que esta opción resulta muy práctica cuando marcamos o encajamos un tanto.

Pero los cambios no acaban aquí. En el juego aparecen nuevos elementos que aumentan sus bazas de simulador, como la ayuda de la máquina en los centros al área (sin necesidad de manejar la dirección), la mayor presencia del juego aéreo, con sucesivos rechaces y despejes o la dificultad y el riesgo de jugar en largo.

Por otro lado, el jugador acapara ahora mucha más responsabilidad en los disparos a puerta. No sólo tiene que ajustar la puntería, sino que dispone de una barra de fuerza, que parece justo cuando pulsamos el botón de disparo, para calibrar la potencia del tiro. Un exceso de fuerza a escasos metros de la portería puede mandar el balón a las nubes. En estas ocasiones puede incluso optarse por otras variantes, como la utilización del botón del pase largo para elevar la pelota por encima del portero.

Y es que para batir a los rivales controlados por la máquina habrá que dominar con garantías todos los aspectos del juego. Todos los equipos defienden ahora con uñas y dientes y se acabaron para siempre las acciones como regatear al tres o cuatro jugadores o practicar el "fútbol samba".

«Virtua Striker 2» sigue siendo espectáculo puro, pero ahora es mucho más fútbol que antes.









THE LION KING





Pero sigo siendo el Rey

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. nº: **38**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **6.990 ptas**







Dentro de la línea Disney Classics, Nintendo reedita en estos días las aventuras del joven Simba, el cachorro de león expulsado del reino de su padre por el malvado y usurpador Scar.

Seguro que todos habéis alucinado con la película, así que no hace falta que os expliquemos mucho más de la historia y, por tanto, tampoco mucho más sobre el argumento del juego, ya que ambas cosas son prácticamente iguales.

Los diseñadores y programadores de Disney Interactive consiguieron que los movimientos, escenarios y situaciones del juego fueran realmente similares a las vistas en el film. De este modo nos encontraremos dirigiendo a un personaje que va creciendo a medida que avanza el juego, (es decir, a un león que comienza siendo un torpe cachorrillo y acaba convirtiéndose en el verdadero rey de la selva) y que hace gala de las magníficas animaciones que caracteriza a todos los productos de la factoría Disney.

Como podéis comprobar en las pantallas que os ofrecemos, el juego es un plataformas lleno de color y fantasía lo suficientemente difícil como para que no te acabes sus 10 niveles de una sentada, pero lo bastante bien ajustado como para no quedarse atascado.

Habrá un poco de todo, desde fases en plan laberinto a niveles donde la velocidad será imprescindible, zonas de pura habilidad y momentos en los que pelear será mucho más importante que saltar.

Disney Interactive hizo un soberbio trabajo con este cartucho de 24 megas y Nintendo nos ofrece ahora la ocasión de volver a disfrutarlo, dos años después de su lanzamiento.

Sin duda este cartucho sigue mereciendo la pena, ya que calidad, simpatía y variedad no le faltan a este juego que conserva intacta su frescura. Especial para los más jóvenes y para los fans de Disney.





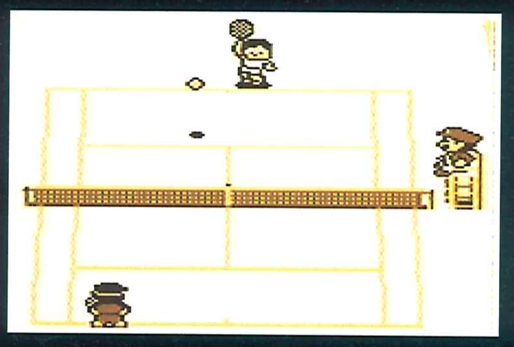
TRUCOS

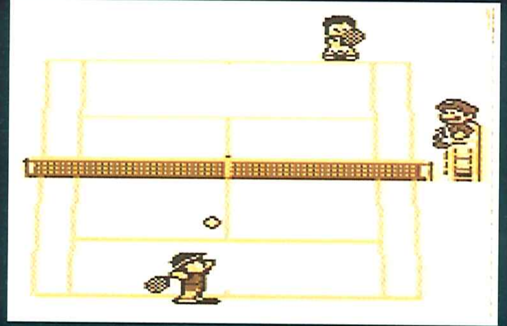
Menú de opciones especiales: *en la pantalla de opciones debes pulsar los siguientes botones: B, A, R, R, Y y aparecerá un menú donde podrás seleccionar la fase por la que empezar y si quieres ser invencible o no.*

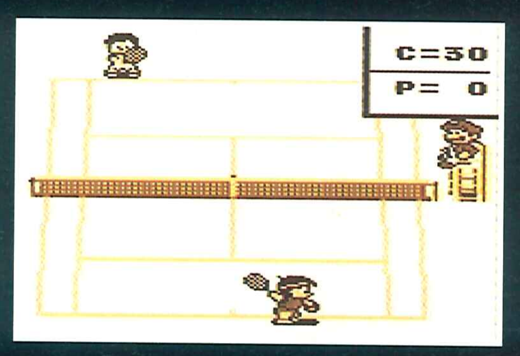
TENNIS

Esto sí que es tenis del bueno

- **GAME BOY**
- Comentado en H.C. nº: **1**
- Puntuación anterior: **90%**
- Nueva puntuación: **90%**
- Precio actual: **2.990 ptas**







Mario es el árbitro del partido. Hay dos jugadores, una red y un aspecto general bastante simplote. No os dejéis engañar por las apariencias, porque si hace más de cinco años dijimos que este cartucho era uno de los mejores deportivos para Game Boy y el juego de tenis más divertido, ahora casi podríamos repetir lo mismo.

Los sencillos gráficos están muy bien animados, el scroll es suave y fluído y la jugabilidad es tan alta que a veces os parecerá mentira que estáis jugando con una Game Boy.

Si os gusta el tenis no podéis dejar pasar esta oportunidad de disfrutar con este gran cartucho.

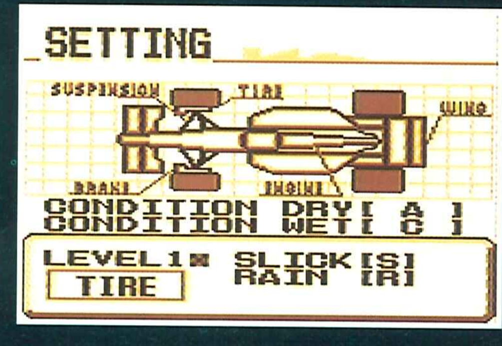
F-1 POLE POSITION

A toda pastilla

- **GAME BOY**
- Comentado en H.C. nº: **33**
- Puntuación anterior: **80%**
- Nueva puntuación: **88%**
- Precio actual: **2.990 ptas**







Podremos elegir el tipo de suspensión, de neumáticos, alerones y frenos. Opciones iguales que las de un Fórmula 1 de verdad.



El tiempo ha demostrado que los juegos de coches y Game Boy no hacen muy buenas migas, por lo que es de agradecer que se reestrenen juegos como este «F-1 Pole Position» que, salvando algunos problemas gráficos, sabe proporcionar sensación de velocidad además de ofrecer tantas opciones como un auténtico simulador.

Correr el Grand Prix desde una portátil no es sencillo, pero os aseguramos que no os vais a arrepentir si lo intentáis con este cartucho al que sólo le fallan los parpadeos cuando se juntan más de tres coches en pantalla, pero este defectillo lo hemos visto hasta en consolas más grandes. Además, es uno de los pocos juegos para GB que aceptan la participación de cuatro jugadores simultáneos.

Un juego que ha ganado con el tiempo y que merece la pena probarlo.

ILLUSION of TIME

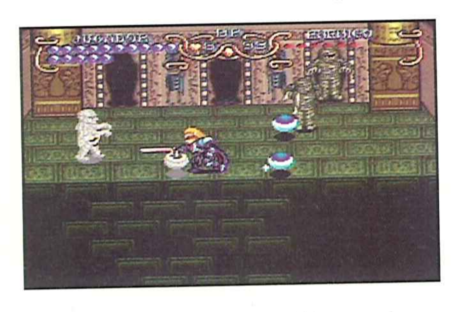
Tu mejor aventura



- SUPER NINTENDO
- Comentado en H.C. nº: 44
- Puntuación anterior: 95%
- Nueva puntuación: 93%
- Precio actual: 5.990 ptas



Además de ser un juego de una enorme calidad, «Illusion of Time» presenta el jugoso aliciente de estar traducido al castellano.





«Illusion of Time» tuvo el honor de ser la primera aventura traducida totalmente al castellano y la que abrió el camino para que Nintendo se lanzará a la traducción posterior de «Secret of Evermore» y «Terranigma».

Además de estar traducido, este cartucho permitió que los menos duchos en esto de las aventuras pudieran iniciarse en el género gracias a un desarrollo más fácil de lo normal y bastante lineal que, aunque apagaba el morbillo de deambular perdido buscando esa clave que se nos escapaba, permitía suficientes licencias aventureras en forma de items, acertijos y laberintos.

La combinación de estos dos factores le convierten en un juego interesante para los seguidores del rol y la aventura y apasionante para los novatos.

Para facilitar más las cosas el juego se vende en una caja tamaño folio en la que se incluye un completo libro de pistas con el manual y muchos de los mapeados.

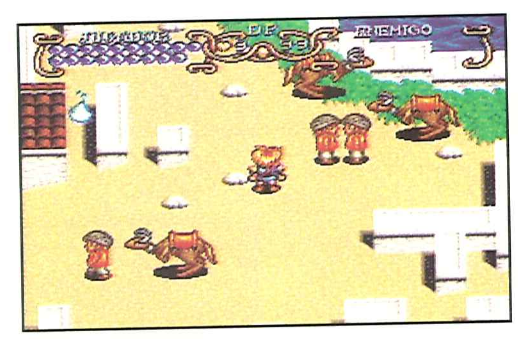
Uno de los puntos fuertes de este juego es su impecable acabado gráfico muy superior al de otras aventuras, y una historia divertida y bien trenzada que no se complica la vida con adornos innecesarios. Existe una gran variedad de enemigos y personajes secundarios, gigantescos jefes finales que casi parecen extraídos de un arcade, más de 22 localizaciones diferentes y la posibilidad de manejar a tres héroes distintos: Will -el protagonista- y dos poderosos caballeros que le ayudarán en los combates.

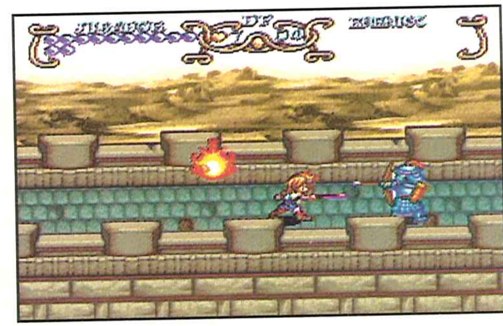
Para resumir: un juego totalmente recomendable, sobre todo para los que empiezan en las aventuras.





Este es uno de los mejores juegos que se han editado para Super Nintendo y entusiasmará a los amantes de los juegos de Rol.







ABEL · CUILING · DAVID · DUKE · RUNGO · EIJI · ELLIS · KAYIN · LEON

MISS TIL

MONDO

SHIZUKU

SHO



TEN COUNT



TOUJIN



TRACY

VERMILION

Battle Arena Toshinden 3

Regalamos 20 juegos de «Battle Arena Toshinden 3»

Estos son los luchadores que componen el plantel inicial de «Battle Arena Toshinden 3». Hemos querido incluir todos sus nombres en esta sopa de letras pero, por un error, sólo aparecen 15 de ellos ¿Serías capaz de decirnos cuál es el luchador que falta de entre estos 16? Basta con que mires detenidamente el cuadro de la derecha y que sepas que los nombres se pueden leer en horizontal, en vertical y en diagonal y de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo, de abajo a arriba.

Ya sabes, pon un poco de atención y podrás conseguir este magnífico juego de lucha.

E	I	J	I	R	A	S	L	E	B	A
L	T	Ñ	N	U	B	X	Z	B	A	C
L	O	Z	Q	N	A	S	E	B	C	U
I	U	S	V	G	Y	E	K	F	R	I
S	J	V	D	0	W	C	A	Y	U	L
D	I	Z	E	D	L	T	Y	K	L	I
M	N	H	W	D	U	O	I	P	R	N
A	F	Y	I	B	M	O	N	D	O	G
P	C	V	E	R	M	I	L	I	O	N
C	A	K	U	K	U	Z	I	H	S	B
D	G	H	S	G	T	S	Q	F	J	N
K	H	M	I	S	S	T	I	L	G	D
B	H	F	K	G	K	R	J	H	O	H
N	O	E	L	J	F	A	A	N	F	A
V	F	L	T	E	N	C	0	U	N	T
B	M	I	R	J	G	Y	V	S	H	O
B	K	S	J	R	N	S	F	G	H	D

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en este concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta.
2. De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán **veinte** cuyos remitentes recibirán un juego de "Battle Arena Toshinden 3" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el día **25 de agosto al 30 de septiembre de 1997.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de octubre de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en un número posterior de Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.





TAKARA®

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

....

Apellidos ....

....

Calle ....

....

Localidad ....

Provincia ....

Edad ...... C. Postal .... Teléfono ....

El personaje que falta es: ....

Envía este cupón a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "BATTLE ARENA TOSHINDEN 3."

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65,
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,63
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivaa	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tibet	Game Boy	61, 65

Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

Nº 66 Estalla el duelo

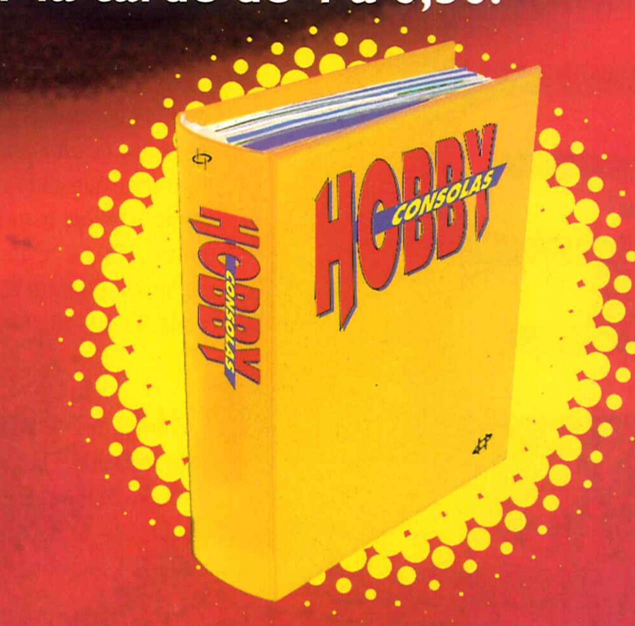
Nº 68 Los Guerreros de Plata

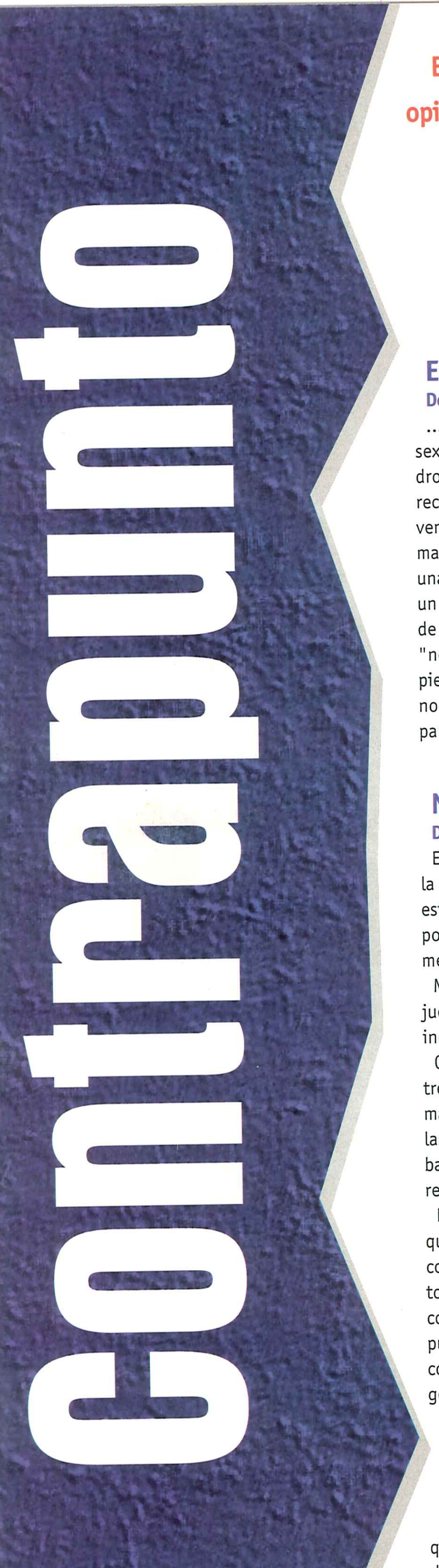
Nº 70 El Último Combate

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68 y 70 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.





Estas páginas están dedicadas enteramente a que manifestéis vuestras opiniones. Podéis escribir sobre el tema que consideréis oportuno e incluso mostrar vuestro acuerdo o vuestras discrepancias con otros lectores.

HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS.

C/De los Ciruelos no 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.

Indicando en el sobre: CONTRAPUNTO.

En favor del manga.

De Isaac al Padre Apeles II.

...Respecto a que los mangas propugnan el sexo, la violencia, y, en casos, el alcohol y las drogas, le diré algo. Lo primero, que me ha recordado a una Asociación de Padres de esas que ven un puñetazo y se escandalizan. Además, un manga puede tener mucha menos violencia que una súper producción norteamericana, por poner un ejemplo, y que seguro que ha visto él en más de una ocasión. Y con respecto al manga erótico, "no comments", porque si aún hay gente que piensa que el sexo es algo sucio e inmoral, mejor no dirigirles la palabra. Pero qué se le va a hacer, para eso está la libertad de expresión.

No nos carguemos la sección.

De Sosón-Goku (Vegetal se ha ido al huerto).

Escucha Gustavo, estoy de acuerdo en lo de que la N64 ganará la guerra con PSX y SS. Y también estoy a favor de que no nos carguemos la sección porque a mí también me parece una de las mejores de la revista.

Mira Wakero, en un cartucho se pueden meter juegos igual de buenos y bonitos que los de CD o incluso mejores. Y Nintendo es la mejor.

Querido Papa Apeles 2, por tres o cuatro páginas de manga no te mueres y lo de las tías en pelotas lo veo bastante inmoral en una revista de consolas.

Esta la digo yo, me parece que la guerra entre las consolas es un poco una tontería. Que cada uno se compre la que le guste más y punto. Y si no te gusta una consola no te la compres, pero no la critiques porque a mucha gente lo que tú piensas le importa un pimiento.

N64: la consola perfecta.

De Mitsurugi a todos.

-Otaku Manga: Lo siento mucho, pero hay más quejas que felicitaciones y en mi opinión no deberían publicarse todos aquellos reportajes que no tengan nada que ver con los videojuegos (en especial el manga erótico), entremos en razón de una vez por todas.

- El 64 DD: Hasta ahí podíamos llegar: que si será un fracaso... que le pasará lo mismo que al Mega CD... ¡es que sois videntes o qué!

Yo tengo una "muy querida" PSX, y he de admitir que tengo un poco de envidia a la N64 y no por eso critico al cartucho por ser el único inconveniente. Nintendo ha conseguido una máquina excepcional y merece todos nuestros respetos. Vale que sí, que eligió al cartucho como soporte, pero mira qué rápido encontró la solución, el 64DD, qué pasa, que os molesta que se convierta en la consola más perfecta jamás creada: sinceramente, yo creo que lo conseguirá y así podremos ver como PSX y Saturn harán un esfuerzo y lograrán que sus programadores utilicen toda la capacidad de la máquina hasta conseguir juegos impresionantes. Sólo pido un ligero apoyo a la compañía Nintendo.

> *"Creo que N64 se convertirá en la consola más perfecta jamás lograda... Sólo pido un poco de apoyo a Nintendo"*
>
> *Mitsurugi*

Encantado con PlayStation.

De Fernando Barranco Muros a casi todos.

Hace un mes me compré la PSX porque me pareció la mejor. Yo siempre he sido un Segamaníaco y siempre me ha gustado la Saturn, pero los resultados de las votaciones tanto aquí en HC como en Game 40, y los juegos de PlayStation me hicieron cambiar de opinión. Con esto no digo que sea mala ni la Saturn ni la N64, cada una tiene grandes juegos («Fighters Megamix» para Saturn y «Mario 64» para N64) pero la escasez de juegos para Saturn y el elevado precio de N64 tanto en juegos como de la consola, el sistema de cartuchos (para remediarlo sacarán el 64DD y como dijo Roberto Ajenjo, uy, uy, uy) y la falta de juegos y compañías, me decanté del lado de Sony y por ahora llevo comprados el «Alien Trilogy» y el «Resident Evil» y estoy encantado, costando menos de la mitad que los juegos de N64.

Calidad ante todo.

De LM. a todo el personal.

Es curioso el mundo de los videojuegos: es tan amplio y polivalente que en él encuentran cabida personas de las más diversas edades y de los más diversos orígenes. Incluso esos pocos "enterados" que se pasan el día con el "chincha rabia, mi consola es mejor que la tuya" y en la bronca encuentran su sitio. Lo que me sorprende es que se dedique casi una sección entera de HC a los devaneos mentales de esa gente. ¿Qué pasa? ¿Que la mayoría de las cartas son así? Eso tiene solución: no tenemos más que coger papel y boli y entre todos elevar el nivel de calidad de esta sección. Pero si lo que ocurre es que a HC le interesa dar cancha a esas polémicas infantiles, entonces voy a proponer cambiar el nombre de la sección "Contrapunto" por el de "Chincha Rabia".

Llevo 21 años aficionado a los videojuegos (tengo 29) y la verdad es que nunca me había planteado que la calidad de un juego, y más concretamente de una consola, dependiera directamente de la proporción de tripas, patadas, disparos, explosiones, gritos, puñetazos y sangre que los programadores hayan incluido en sus juegos. Tampoco voy a empezar a plantearmelo ahora.

N64 no es ninguna maravilla.

De Manuel Pregal Rodelgo a todos los compradores de una N64.

Pero vamos a ver señores, seamos un poco serios: vuestra consola tampoco es la maravilla que nos queréis hacer ver, quizá sea un poco, pero sólo un poco, mejor que las de 32 bits, aunque bastante gente piensa que ni eso, porque el movimiento se demuestra andando y por mucha máquina que tengáis si no tenéis juegos no os servirá para nada más que para adornar.

¿Que tiene juegos? ¡Ah sí!, me olvidaba, han sacado ¡Seis en seis meses!, ¡cuantooooooos! quizá con las navidades lleguen a la docena. Y además no son tan buenos como pretendéis que nos creamos. Nos decís que su calidad es "extraordinaria". Lo que es extraordinario es el precio de los cartuchos. Y ahora vamos con los gráficos: salvo un par de honrosas excepciones, todos los juegos (incluido ese próximo «StarFox 64») lucen las texturas más bochornosamente horrendas, horteras, borrosas y planas que he visto en una máquina de nueva generación, además de esa patética niebla que en los fondos aparece por doquier y que no es sino la muestra del fracaso para mover todos esos millones de polígonos que decían que movía la N64, y eso sin ponernos a hablar de la originalidad de los juegos, ya que un 95% de las novedades son refritos de juegos de SNES, cosa que no hacen ni Saturn ni PSX, ¿vagancia o falta de ideas? Porque lo que es increíble es que una máquina de 32 bits tenga unos juegos mucho más vistosos y bonitos que una de 64.

> ***"El 95% de las novedades para N64 son refritos de juegos de SNES, cosa que no hacen ni Saturn ni PSX, ¿vagancia o falta de ideas?"***
>
> *Manuel Pregal*

En defensa del manga erótico.

De Trunks al Padre Apeles II y demás.

Quisiera decirle unas cosillas al Padre Apeles II. ¿Pero tú estas loco o qué?: "...cosas tan malas como el alcohol y las drogas". Mira tío, a mí siempre me ha gustado el manga (sobre todo el erótico) y los videojuegos, y me parece una estupidez decir que la sección de Otaku Manga ensucia Hobby Consolas. De eso nada, HC no va a quitar la sección sólo porque te parezca una barbaridad. Si no quieres leerla, pues pasa de página, o la arrancas o no compras la revista.

No le gusta Sega.

De Shigueru a los de Sega.

Creo que es mi deber decirle a los fanáticos de Sega (sí, sí, esa compañía de videojuegos que se está yendo a pique), que tienen la peor consola del momento y se lo voy a demostrar.

1. Según el gráfico publicado en la sección "Internet Online" de HC, la SegaSaturn es la consola menos vendida en Japón.

2. En el reportaje del E3 de Atlanta 97 del n.71 de HC a Saturn le dedicaron sólo 4 páginas en las que se exhibieron 11 miserables juegos frente a los 26 de N64 y los 49 de PSX.

3. La media de puntación es de un 83% para Saturn frente al 95% de PSX y el 95% de N64.

4. Por no tener esta compañía no tiene una sola revista exclusiva para sus consolas en nuestro país.

5. De bo suponer que las continuas bajadas de precios de Saturn sirven para que la máquina de Sega tenga una pinta más tentadora y la gente se tire a comprarla como churros.

6. Y más aplastante. En "EL Sensor" de HC no. 71, el Product Manager de Sega en Europa decía que Sony había ganado la batalla a Sega.

Así que...lo tenéis crudo "saturninos".

En recuerdo de la Neo Geo.

De Josu.

Soy el poseedor de una PlayStation y una Super Nintendo y me gustaría destacar el hecho de la desaparición de esa gran máquina como es Neo Geo.

Sinceramente me ha dolido bastante la desaparición de la consola de SNK, que ha desaparecido así, sin más. Desde hace ya años todo el mundo luchó por defender su Super Nintendo o su Mega Drive, demostrando las cualidades técnicas de sus consolas, de las compañías que desarrollaban para estas, defendiendo sus mascotas, etc. pero nadie jamás se atrevió a menospreciar el buen hacer de SNK, desarrollando auténticas maravillas jugables. Su máquina siempre estuvo por delante (estoy seguro de que la nueva máquina que está desarrollando no va a sorprender a todos).

La Neo Geo fue desde su nacimiento hasta hoy una impresionante consola, con pocos pero perfectos juegos. (De entre todas las consolas existentes sus juegos son los que menos han bajado del 85% en respecto a su calidad). Pero lo verdaderamente importante de esta máquina es que aún hoy con tantos años compite con las consolas de 32 bits (sin tener juegos en 3D, ni texturas, ni polígonos...) demostrando así que no hace falta sacar una máquina cada tres años si los creadores se esmeran.

Impresionante, muy impresionante. SNK se ha ganado mi respeto por siempre.

> ***"Sinceramente me ha dolido bastante la desaparición de Neo Geo, que ha desaparecido así, sin más..."***
>
> *Josu*



Saturn puede con todo.

De Quicksilver a Soul Blade

Eso de que hay un juego de Saturn por cada 10 de PSX es una auténtica barbaridad, ¿me estás diciendo que si Saturn tiene más de 300 juegos, PSX tiene más de 3000? Chico, despierta.

Yo también he oído eso de «Tomb Raider 2», y es totalmente falso, ¿Por qué?

Fíjate, si Saturn no puede soportar el nuevo engine 3D ¿Cómo explicas que «Ninja» y «Fighting Force» que también usan el nuevo engine 3D salgan para Saturn? La razón es que Sony ha firmado un acuerdo con Eidos para que sólo salga para PSX, al menos durante el primer año, como muy bien nos informó y antes que nadie, esta nuestra revista.

En fin, creo que he hablado en nombre todos los usuarios de Saturn, los cuales estamos hartos de las críticas sin motivo ni razón hacia nuestra consola y espero que seáis vosotros, los usuarios de PSX, los que recapacitéis.

Les gustan todos los juegos.

De Krazy Ivan

Aquí somos un grupo de amigos creciditos y aglutinamos en un trastero de 10 x 10 mts 3 televisores y el 80% de los sistemas del mercado, nos divertimos, hay amistad y compañerismo -es que la unión hace la fuerza- aplicaros todos el cuento, cuantos más mejor, más juegos y más consolas ¡Y todos contentos!

No me extraña que haya guerras, aunque por carta todos son pardos. A nosotros nos gustan todos los juegos y todas las consolas, para gustos hay colores, que sean las compañías las que se peleen (porque la competencia abarata el producto final) ya que ellas son las que se llevan el dinero.

Hay que montárselo como los colegas de Hobby, que deben tener mazo de juegos (porque con ellos se ganan la vida) y dejarse de tonterías, que ya han intentado poner calma en esta sección y no hay manera, algunos somos pesados y R que R (Se lo dedicamos a toda esa gente con sentido común y escribe con cerebro, no con el culo).

En cuanto a la sección de Otaku Manga (Cómic japonés) creemos que está muy relacionada con el mundo de las consolas, mirar «Street Fighter», «Mortal Kombat», «Dragon Ball» ¿Cuántos juegos se han sacado?, y por otro lado está los súper héroes del Marvel Americano... El comic sí que está relacionado con las consolas.

> ***"En cuanto a la sección Otaku Manga creemos que está muy relacionada con el mundo de las consolas: mirar «Street Fighter», «Dragon Ball»...***
>
> *Krazy Ivan*

Una visión práctica.

De Q a los disputantes.

Después de leer las disputas de muchos viciados lectores de Contrapunto sobre si es mejor el CD que el cartucho o que si es mejor la PSX que la N64 , he llegado a la conclusión de que sigan mi ejemplo, siempre y cuando tengan dinero, (o muchos hermanos como es mi caso).

Tengo una PSX desde hace bastante tiempo y desde hace unos días tengo una N64, y teniendo en cuenta que la PSX está a un 70% y la N64 a un 45% de sus posibilidades y pensando que los juegos en cartucho no pueden ser mucho más abaratados de su precio de salida y los de CD se quedan con el tiempo tirados de precio, he decidido comprar las novedades en N64 y los juegos para la gran PSX después de un tiempo prudencial de su salida al mercado, ahorrándome bastante dinero sin que por ello no pueda seguir quemándome las yemas de los dedos y sin renunciar a ninguna de las dos mejores máquinas.

> ***"Estoy contento de tener amigos con consolas diferentes a las mías, porque así es como si en parte las tuviera yo también".***
>
> *Mc Anudo.*

¡Oye, chaval! ¡Sin insultar!, ¿eh?

De Mc Anudo a los insultones

Señores, no perdamos la cabeza. ¿Por qué tenemos que insultarnos defendiendo a nuestra consola? Si nos la hemos comprado es porque creemos que es la mejor y punto. ¿Qué sacamos insultando a las demás consolas? Nada. Todas las consolas y todos los juegos tienen su parte buena y su parte mala. Yo tengo un MSX del año 83 con 165 juegos en disquette, una GB comprada en el 92 con 20 juegos, una MD comparada en el 94 con 17 juegos, y una Saturn comparada en diciembre del 96 con 8 juegos, y me las compré porque son las que más me gustan, pero si tuviera el dinero suficiente me compraría también la PSX y la N64.

Y estoy contento de tener amigos con consolas diferentes a las mías porque así es como si en parte las tuviera yo también.

Cómpralo antes de que se extinga en tu CENTRO MAIL











y a un precio jurásico

7.490

Cazar o ser cazado en la salvaje isla gobernada por los dinosaurios: *El Mundo Perdido*. Lucha, persige, acecha en un entorno en 3D en el que la selección natural es la ley imperante. Cinco personajes diferentes, incluyendo el temido T-Rex, 40 niveles de adictiva jugabilidad. Interactua con más de 20 dinosaurios detalladamente modelados de la película. 25 entornos 3D únicos con lugares ocultos que explorar.

¿Podrás sobrevivir?.

Ven a tu Centro MAIL más cercano

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter NUEVO CENTRO
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

PORTUGAL
Vila Nova Gaia. PORTO
- Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16

PRÓXIMA APERTURA MURCIA

Para pedidos a domicilio llama al teléfono 902·17·18·19

También por Fax: *(91) 380 34 49*, o por e-mail: *pedidos@centromail.es*



JAFCON 97

JAPAN FANTASTIC CONVENTION.



El paraíso de los OTAKUS JAPONESES

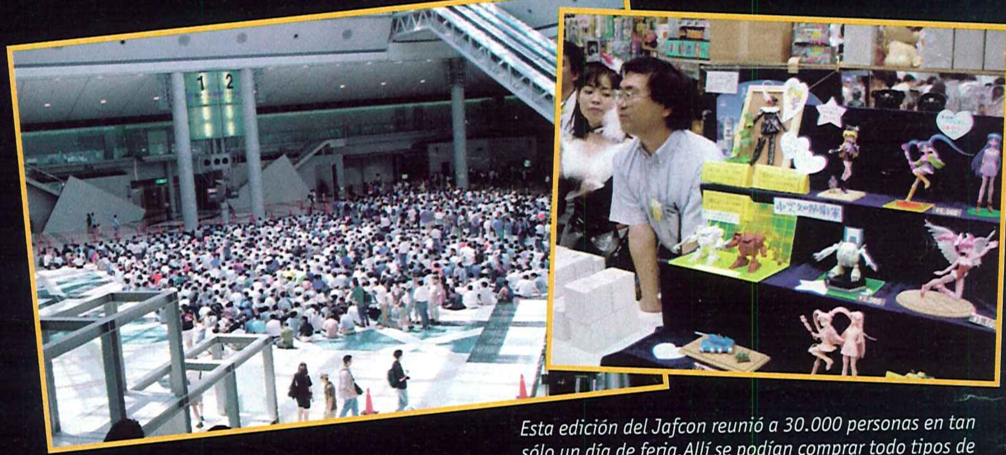
El JAFCON es el "otaku" show más popular en Japón. Se celebra todos los años en el caluroso mes de Julio y a él acuden todas las compañías que puedan ofrecer productos relacionados con el manga, los animes o los videojuegos. A los clásicos en este tipo de ferias, este año se ha sumado al JAFCON un invitado de excepción: Sega.

Este año, al igual que el pasado, el JAFCON se celebró en el pabellón conocido como "Big-Sight", un conocido centro de exhibición situado en una moderna área de Tokyo cercana al mar.

Por supuesto, no todos los exhibidores de esta feria son importantes compañías. Junto a Bandai, Takara, From Software, y este año por primera vez también Sega, se puede ver a algunos fans del manga que llevan a la feria sus últimos trabajos casi siempre realizados a mano. Curiosamente son estos productos los que más llaman la atención de los visitantes y por algunos de ellos se llegan a pagar cantidades realmente importantes, dependiendo del material y la calidad del producto.

Además, la posibilidad de ser el afortunado en adquirir uno de estos objetos no siempre depende del dinero. Los otakus japoneses no dudan en hacer largas colas durante toda la noche para poder entrar dentro de los primeros grupos que tienen acceso al show. Y es que tras los primeros 30 minutos de exhibición muchos de los stands ya presentan el cartel de "Todo vendido" y se empiezan a organizar grandes colas frente a los stands más solicitados.

Poco a poco estas colas empiezan a ser más densas y lentas. Y es que cuando los exhibidores han vendido todo el material disponible, el público sigue intentando llegar hasta ellos para poder conversar y masacrarles con todo tipo de preguntas.



Esta edición del Jafcon reunió a 30.000 personas en tan sólo un día de feria. Allí se podían comprar todo tipos de productos relacionados con los mangas y los videojuegos.

Cuando se trata de las grandes compañías el asunto es algo diferente. Estas acuden sobre todo con la intención de promocionar sus próximos lanzamientos, y suelen presentarse cargadas de todo tipo de periféricos, la mayoría de los cuales pueden adquirirse a un módico precio.

Desafortunadamente para los otakus japoneses, la feria dura tan sólo un día. Pese a todo, más de 30.000 visitantes pudieron disfrutar a tope de esta edición del 97.

La mayoría de los visitantes salieron, como siempre, con las bolsas llenas y los bolsillos vacíos.



COSPLAY EN JAFCON.

Uno de los eventos más esperados del show es la exhibición por parte de improvisados modelos de diferentes indumentarias hechas a mano relacionadas con el manga y los video juegos, y la consiguiente sesión fotográfica. Esto se conoce como Cosplay (Costume Play).

Durante las poses se reúnen decenas de fotógrafos que puede estar desde 2 minutos hasta 10 con cada modelo, dependiendo de la calidad de los disfraces. Después de la avalancha de flashes y la multitudinaria sesión fotográfica, cada fotógrafo tiene la oportunidad de realizar individualmente algunas tomas más. Posteriormente, muchas de estas fotografías serán publicadas en importantes revistas y magazines japoneses. En las primeras ediciones del show todo el mundo pensaba que esta sería una costumbre pasajera, pero ahora se ha convertido en toda una tradición.



Uno de los acontecimientos más emocionantes del show es cuando los visitantes lucen sus divertidos disfraces de personajes del manga y los videojuegos hechos por ellos mismos.



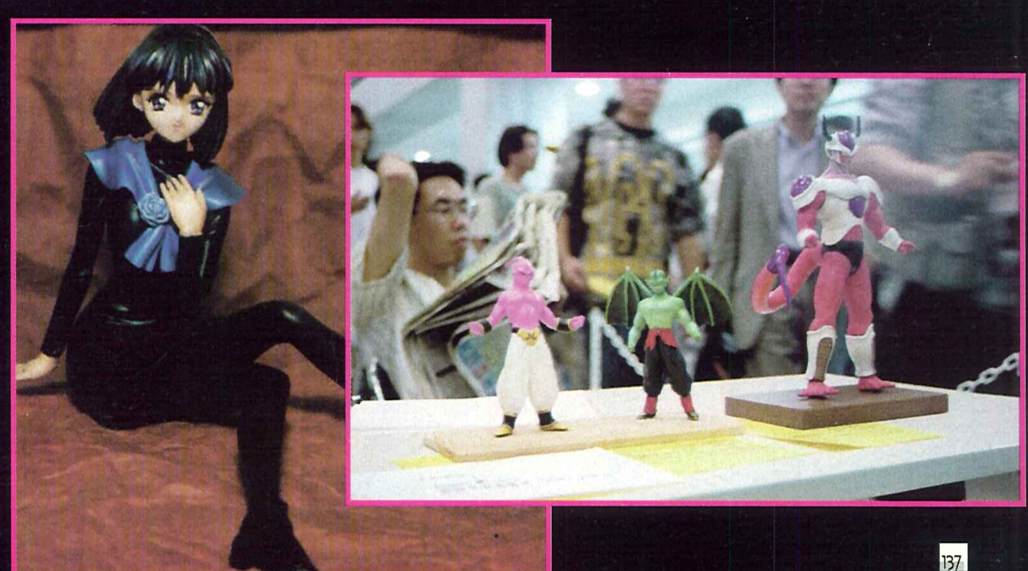
BANDAI. Menos protagonismo que otros años.

Nadie duda de que Bandai es la auténtica reina de este show. Allí, en Japón, Dragon Ball, Sailor Moon o Power Rangers siguen arrastrando todo tipo de pasiones. Sin embargo esta vez, sólo unos cuantos nostálgicos exhibidores además de la propia Bandai, colocaron figuras y objetos relacionados con estas series en sus stands. Tal vez los tiempos están cambiando, o tal vez las modas este año en Japón van por otros senderos. Aún así, aquí podeis ver algunas muestras en forma de figuras.



Las muñecas de los personajes de Sailor Moon siguen haciendo acto de presencia año tras año.





OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

EVANGELION. El mayor fenómeno Otaku.





Este es uno de los personajes de Evangelion, un fenómeno manga que arrasa en Japón y del que hay dos videojuegos para Saturn.

No hay duda de que este título sigue siendo uno de los más populares en el panorama actual del otaku japonés. La aparición primero del anime, y después del correspondiente manga y los dos juegos para Saturn han convertido a esta serie en toda una leyenda a pesar de tener una historia relativamente corta.

No hace falta decir que las figuras y objetos relacionados con este anime fueron algunos de los productos más solicitados en este show.

Por otro lado, se acaba de estrenar un nuevo film en Japón basado en esta se[...] llamado "The End of Evange[...]", mientras [...] Gainax Studio, los creadores del anime, están ya realizando un nuevo OVA en el que introducirán nuevos personajes y un montón de sorpresas.

Para que os hagáis una idea de lo que está siendo este fenóme[...]o en Japon ech[...] un vistazo a estas cifras:

Ventas de mangas (3 volúmenes): 5 millones de unidades.

Ventas de libros (basados en las dos primeras películas): 3 millones.

Ventas de video y LD (20-26 episodios): 2,5 millones.

Ventas de juegos (2 títulos en Saturn): 1 millón.

Venta de tarjetas (2 series): 90 millones.

Ventas de banda sonora en CD (4 CD's): 3,4 millones.

Mapas de 152 figuras oficiales realizadas.

Total de ganancias generadas: aproximadamente más de 300 mil millones de pesetas.





GUNDAM. El mito se mantiene vivo.

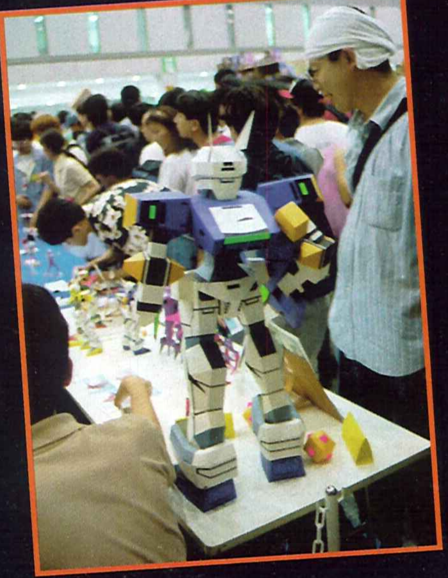




Por estos súper modernos robots no parece pasar el tiempo. Para los otakus japoneses siguen siendo auténticos personajes de leyenda que no rebajan lo más mínimo su popularidad.

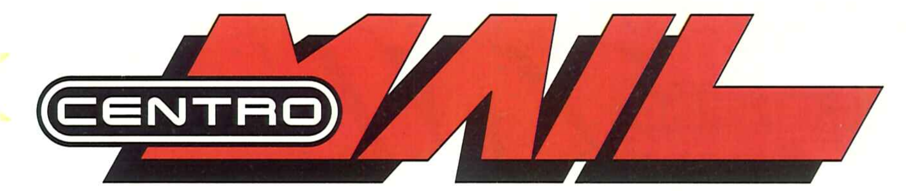
La Gundammanía parece estar realmente asentada en tierras japonesas teniendo en cuenta que las series de televisión basadas en estos personajes se llevan emitiendose desde hace muchos años.

Adem[...] la llegada [...] Sega a este show no ha hecho sino aumentar esa popularidad. Hay que tener en cuenta que esta compa[...] ha lanzado algunos juegos basados [...]n esta serie, como es el caso de «Virtual ON» para Saturn, de ahí que en el show no fuera difícil encontrarse con diferentes réplicas de los Teijim, Raiden y compañía.



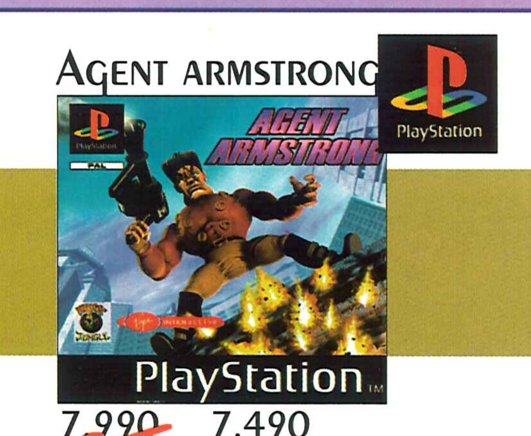


Compra tus juegos en y ahórrate 500 pta.*

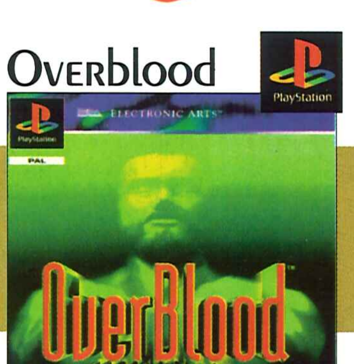


HOBBY CONSOLAS



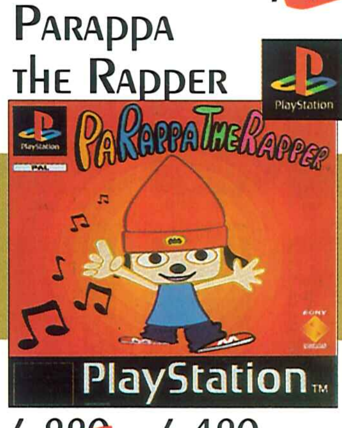






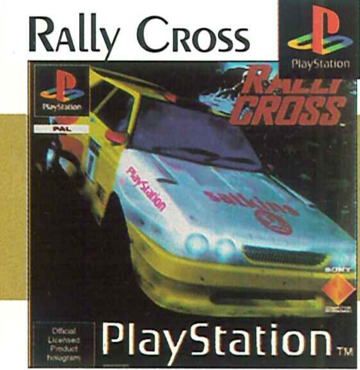


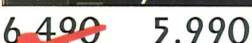
7.990 7.490



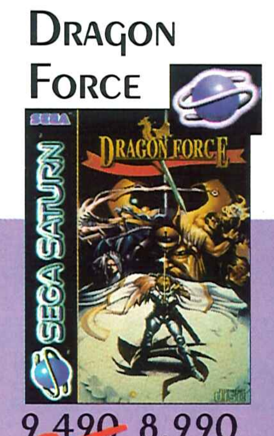


6.990 6.490



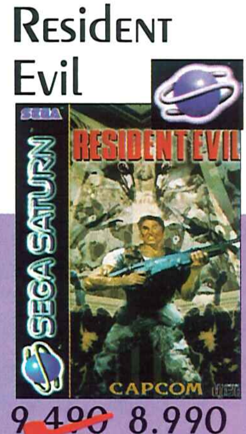


6.490 5.990

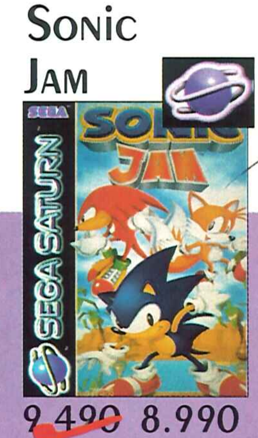




9.490 8.990



9.490 8.990



9.490 8.990



8.990 8.490

Rellena y envíanos este vale o ven a tu Centro MAIL más cercano

* oferta válida sólo para los productos de ésta página.

- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este vale al realizar la compra de lo que has seleccionado y te ahorrarás 500 ptas en tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
- ¡Corre!, Infórmate en el teléfono 902 17 18 19

CHBC

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)
MODELO DE CONSOLA ....
PRODUCTO PEDIDO ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE

OFERTA VÁLIDA HASTA 30/09/97





PERIFERICOS

CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD (TRANSPARENTE, ROJO, AMARILLO, VERDE, AZUL)	3.990
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED	5.000
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER +MEMORY+MALETIN	6.250
CONTROLLER ANALOG	4.500
JOYSTICK NAMCO ARCADE	9.500
JOYSTICK ASCII	8.400
LINK CABLE	3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	13.990
MEMORY CARD 360	9.990
MULTITAP	5.500

ARCADE STEERING WHEEL	12.490	MEMORY DISK DRIVE	13.990	PISTOLA MAD CATZ	6.490
MEMORY CARD	2.750	MOUSE (RATON)	3.700	PER4MER + PEDALES	11.990
MEMORY CARD PLUS	6.990	PISTOLA HYPER BLASTER	5.900	RFU ADAPTOR	3.500




www.centromail.es



902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

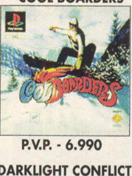
JUEGOS PLAYSTATION



EL MUNDO PERDIDO	7.990
PARARPA THE RAPPER	6.990
V-RALLY	7.490



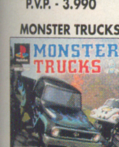


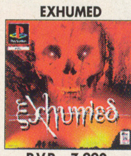







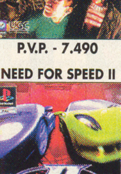
Juego	P.V.P.
ABE´S ODDYSEE	7.990
ACTUA SOCCER (Plat)	3.990
ADIDAS P. SOCCER INT´L 97	7.490
AGENT ARMSTRONG	CONS
AIR COMBAT	3.990
ALIEN TRILOGY (Platinum)	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BROKEN SWORD	6.490
BUST-A-MOVE 2 (Platinum)	3.990
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
CRITICOM	3.990
CRYPT KILLER	8.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	7.990
DESTRUCTION DERBY	3990



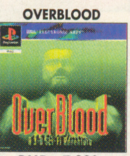
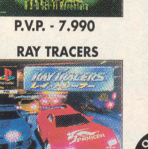
















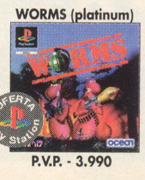














Juego	P.V.P.
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	8.990
EXCALIBUR 25.55 AD	9.990
EXHUMED	7.990
FADE TO BLACK (Platinum)	3.990
FATAL FURY	6.490
FIFA´97	7.990
FORMULA 1´97	CONS
GEX	4.990
INDEPENDENCE DAY	7.990
INT. SUPERSTAR SOCC. PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
IRONMAN X-O MANOWAR	3.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KILLING ZONE	3.990
KING OF FIGHTERS 95	6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	7.490
LOADED (Platinum)	3.990
LOST VIKINGS 2	8.490
MADDEN NFL´97	7.990
MEGAMAN X3	6.990
MONSTER TRUCKS	7.490
NAMCO MUSEUM 4	6.490
NANOTEK WARRIORS	6.990
NBA JAM EXTREME	3.990
NBA LIVE ´97	7.990
NEED FOR SPEED II	7.990
NFL QUATERBACK CLUB´97	3.990
OVERBLOOD	7.990
PERFECT WEAPON	7.990
PORSCHE CHALLENGE	6.490
POWER RANGERS FULL PINBALL	8.990
PRO PINBALL	3.990
PROJECT OVERKILL	6.990
PSYCHIC FORCE	8990
RAGE RACER	6.990
RALLY CROSS	6.490
RAY STORM	CONS
RAY TRACERS	CONS
RAYMAN (Platinum)	3.990
REBEL ASSAULT II	8.990
RIDGE RACER	3.990
RISE 2: THE RESURRECTION	3.990
ROAD RASH (Platinum)	3.990
SAMURAI SHODOWN 3	6.490
SKELETON WARRIORS	3.990
SLAM´N´ JAM 96	4.990
SOULBLADE	6.990
SOVIET STRIKE	7.990
SPEEDSTER	7.490
SPIDER	7.990
OT GOES TO HOLLYWOOD	3.990
STARFIGHTER 3000	4.990
SUIKODEN	8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II	5.990
SUPERSONIC RACERS	3.990
TEKKEN	3.990
TENKA	7.490
TEST DRIVE OFF ROAD	8.990
TIGERSHARK	CONS.
TIME COMMANDO	7.990
TOMB RAIDER	9.990
TOSHINDEN	3.990
TOTAL NBA 97	6.490
TRUE PINBALL (Platinum)	3.990
VANDAL HEARTS	8.990
VIRTUAL POOL	6.990
WARCRAFT 2	7.990
WIPE OUT	3.990
WORMS (platinum)	3.990
XEVIOUS	6.490



Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta en España











La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios clubs

CAMBIOS

CAMBIO «Skeleton Warriors» con dos meses de uso por «Rayman» o «Star Gladiators» de PlayStation. Si estás interesado llama al Tel.:(957) 60 50 31. Preguntar por Jesús David.

CAMBIO «Virtua Fighter 2» por «Comand & Conquer», «Sega Rally», «WWS'97», «Rayman», «Bust a Move 2», «NBA Live'96» o algún otro que me interese como «NBA Action». Preguntar por Víctor. Tel.:(91) 797 11 21.

CAMBIO «Fifa'96» o «Ecco the Dolphin 2» de Megadrive por «Dragon Ball Z», «Maui Mallard», «Power Rangers the Morphin» o «Comix Zone» de la misma consola. Preguntar por Manolo. Llamar de 14'00 a 15'00 horas.Tel.:(959) 38 08 85.

CAMBIO N.E.S. con dos juegos por Game Boy con o sin juegos. Preguntar por David. Tel.:(964) 67 31 67.

CAMBIO juego «Primal Goal» de PlayStation por «Twisted Metal». Preguntar por Carlos. Llamar a partir de las 18'00 horas.Tel.:(93) 780 24 76.

CAMBIO los siguientes juegos de Megadrive: «NBA Action'95» o «Speed Ball 2» por «Ultimate Mortal Kombat 3» o «Worms». Preguntar por Pedro. A ser posible de Galicia.Tel.:(986) 23 32 57.

CAMBIO Saturn con «Virtua Fighter 2», «Dragon Ball Z the Legend», 2 demos, un cable RF y un mando por PlayStation con dos juegos. Preguntar por Carlos.Tel.:(91) 661 81 99.

VENTAS

VENDO Super Nintendo con un mando y 3 juegos: «Super Mario All Stars», «F-Zero» y «Super Mario Kart» por 15.900 pesetas. Interesados preguntar por Guillermo.Tel.:(91) 671 57 45.

VENDO Megadrive con dos mandos y 6 juegos. Entre ellos: «Power Rangers 2». Todo por 25.000 pesetas. Precio convenir. Preguntar por José.Tel.:(95) 452 22 08.

VENDO juegos de Super Nintendo, Master System 2 y de Game Gear. Interesados llamar al Tel.:(93) 212 65 34. Preguntar por Jordi.

URGENTE vendo consola Super Nintendo con dos mandos y juegos por 22.000 pesetas o vendo juegos por separado. Interesados llamar al Tel.:(907) 31 67 66. Preguntar por Miguel.

VENDO Megadrive con dos mandos y siete juegos en perfecto estado, por 12.500 pesetas. Interesados preguntar por Alberto.Tel.:(923) 40 12 05.

VENDO Super Nintendo con 13 juegos. Entre ellos: «Illusion of Time», «Secret of Evermore», «Yoshi Island», etc... Llamar al Tel.:(943) 21 71 40. Preguntar por Juan.

VARIOS

CAMBIO ordenador Super Quique, con impresora, adaptador a corriente y 10 rollo de papel + tarjeta de memoria, valorado todo en 40.000 pesetas. Cambio por Saturn o PlayStation más juegos. O vendo por 20.000 pesetas (está sin usar). Preguntar por Matías.Tel.:(91) 683 23 86.

VENDO NES (copia con 42 juegos), 2 mandos, pistola y todo lo necesario a 3.000 pesetas y 3 juegos a 950 pesetas. También lo cambio por Game Boy y algún juego. Preguntar por Jose.Tel.:(96) 561 25 04.

VENDO Megadrive con 10 buenos juegos y 2 mandos por 11.000 pesetas. Está en perfecto estado. O cambio por PlayStation sin juegos. Interesados llamar al Tel.:(91) 409 56 08. Preguntar por Juan Andrés.

¡¡ATENCION!! vendo los accesorios de Megadrive o los cambio por juegos de la misma consola. Cambio los juegos de Megadrive: «Sonic», «Sonic 3», «Alien 3», «Aladdin», «BOB», etc... por cualquier otro de la misma consola. Si es posible que sean de Rol. Preguntar por Fco. Daniel.Tel.:(950) 33 10 47.

VENDO consola Nintendo original con juego en buen estado (6 meses) por 4.500 pesetas o la cambio por Megadrive con o sin juego. Vendo juego de Nintendo. Precio negociable (de 600 a 1.000 pesetas). Escribir a: Víctor Manuel Tortosa Martínez, c/Mar Caspio, 7. 04738 -Llanos de Vicar- (Almería).

¡URGENTE! vendo Nintendo por 5.000 pesetas con un cartucho de 250 juegos o cambio por Game Gear con un juego o por Game Boy también con un juego y si es posible por Mega CD con o sin juegos. Preguntar por Fco. Daniel.Tel.:(950) 33 10 47.

¡URGENTE! compro: «Wipeout 2097», «Destruction Derby 2», «Tomb Raider» y«Crash Bandicoot». Cada uno por 4.000 o 4.500 pesetas o cambio por «B.A. Toshinden 2», «Fifa'97» o «Tekken 2». Llamar al Tel.:(947) 50 86 61. Preguntar por Oliver.

CAMBIO los juegos de MEgadrive: «Rocket Knight», «The PageMaster» y «Sonic 2» por estos de Super Nintendo: «Star Wars», «Super Tennis» y «F-Zero» y compro «ISS DeLuxe» para Super Nintendo por menos de 3.000 pesetas. Preguntar por Fernando.Tel.:(928) 23 18 30.

COMPRAS

¡MUY URGENTE! compro «Zelda 2» de Nintendo por 1.500 pesetas o bien «Battle of Olympus» y «Megaman 1, 4 o 5» cada uno al precio mencionado. Llamar a partir de las 21'30 horas. Preguntar por David.Tel.:(93) 716 62 74.

COMPRO PlayStation con 1 o 2 mandos y demos. Si es posible con algún juego. Precio negociable. ¡URGENTE! Llamar de 21'30 a 23'00 horas. Preguntar por Enrique (hijo).Tel.:(95) 581 07 50. Sólo Sevilla.

COMPRO PlayStation con un mando, con juegos o sin ellos. Todo en sus cajas, cables y manuales. Llamar de 14'30 a 22'00 horas. PRegunar por Rodrigo. ¡URGENTE!Tel.:(980) 63 74 63.

COMPRO «Shining Force CD», «Landstalker», «Phantasy Star 3» o similares de Megadrive, de rol o de aventura. Precio a convenir por ambas partes. No dudes en llamar. Preguntar por Marcos.Tel.:(91) 689 43 52.

CLUBS

CLUB DRAGON BALL Z desearía cartearme con chicos/as que les guste Dragon Ball para intercambiar cartas, dibujos, pegatinas, etc... Escribir a: Jesús Gonzalvo Alias, c/Las Torres, 16 Esc. 3-3º B. 50008 (Zaragoza).

CLUB DRAGON BALL Z Y DRAGON BALL GT quisiera cartearme con chicos/as a los que les guste Dragon Ball Z y GT. Se podría intercambiar toda clase de cosas de estas series. Escribir a: Sergio Rivas Lledera, c/Río Manzanares, 2-8º A. 28803 (Madrid).

ESTOY FORMANDO un gran club. Si quieres ser socio envíame 195 pesetas al mes. Formarás parte de nuestros sorteos: videojuegos, regalos, etc... y recibirás tu carnet. Escribe a: Pablo Torre Rodríguez, Avda. de la Coruña, 224-1º A. 27003 (Lugo).

CLUB SUPER NINTENDO si quieres ser socio envía 75 pesetas al mes. Participarás en sorteos de muchos regalos y recibirás carnet. Escribir a: Pablo Torre Rodríguez, Avda. de la Coruña, 224-1º A. 27003 (Lugo).

¡ATENCION! somos dos chavales de Valencia (Alberto y Alejandro), nos gustaría formar un club S.A.S.S., es decir, "Sociedad AntiSega Saturn" y también daremos trucos para PlayStation. llamar al Tel.:(96) 393 35 23. O escribe a: Alejandro Catalá Acedo, c/Puebla de Fornols, 14 P. 5. 46021 (Valencia).

BOLA DE DRAGON Z Y GT me gustaría conocer chicos/as que les guste Bola de Dragon Z y GT y cambiar fotocopias. Preguntar por Juan Antonio.Tel.:(971) 13 01 17.

¡ATENCION! formamos un club llamado "Dragon Girls", osea un club de Dragon Ball y Spice Girls. Habrá concursos y más cosas. Escribir a: David Arcos de la Rosa, c/Vicente Serra, 29-1º 4. 07800 -Ibiza- (Baleares).

CLUB LARA para todos los amantes de sus juegos y sobre todo de ella. Trucos, pósters, imágenes, etc... Escríbenos indicando que te interesa más ella o su juego. Escribe a: Carlos Javier Martín Esteban, Avda. Vivartellez, 54-4º Izda. 29700 -Vélez- (Málaga).

CLUB DRAGON BALL Z recibirás el carnet enviando dos cromos GT de Songoku. Escribe a: Víctor Manuel Rosa Padilla, c/Faisa, 2. 07410 -Alcudia- (Mallorca).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

....

Localidad..

Provincia..

C.P. .... **Tel**..........................

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

GANADORES CONCURSO OVER BLOOD

GANADORES DE UN JUEGO "OVERBLOOD" PARA CONSOLA PLAYSTATION CADA UNO:

Alexander M. De Castro	Vizcaya	J. Antonio Gamez Zurita	Malaga
Antonio Dominguez Ruiz	Cadiz	Jose M. Uribe Jimenez	Madrid
Antonio Guerrero Benitez	Sevilla	J. Miguel Picaso Cabañero	Albacete
Cesar Bravo Moratinos	Alicante	Luis Hdez. Bedriñana	Asturias
Daniel Martinez Alvarez	Asturias	Manuel Herruzo Sanchez	Albacete
David Gonzalez Diaz	Ciudad Real	Miguel Tomas Ortuño	Alicante
David Rios Gomez	Pontevedra	Pedro Moya Martinez	Murcia
Efren Arturo Batista	Madrid	Tomas Gomez Sanchez	Cadiz
Ivan Garcia Santos	Vizcaya	Vicente Gancia Gallando	Valencia
Javier Amorin Alba	Asturias	Victor M. Zurro Cano	Madrid
Javier Martin Cordones	Madrid	Victor M. Fernandez Perez	Sevilla
Jesus Fuentes Arenas	Murcia	Xavier Betoret Villalba	Valencia
Jose Garcia Castillo	Granada		

GANADORES CONCURSO FIGHTERS MEGAMIX

GANADORES DE UNA CONSOLA SEGA SATURN Y UN JUEGO DE "FIGHTERS MEGAMIX" CADA UNO:

Antonio Verdu Bouzas	Alicante
Daniel Martin Yuste	Madrid
Israel Vilches Valle	Malaga
Jorge Ocaña Garces	Granada
J. Francisco Tello Ropero	Huelva

GANADORES DE UN JUEGO DE "FIGHTERS MEGAMIX" CADA UNO:

Carlos Garcia Matamoros	Valencia	J. A. Lopez Fernandez	Zaragoza
Carlos Hierro Dominguez	Barcelona	J. Javier Carrero Devesa	Guipuzcoa
Daniel Lopez Jimenez	Barcelona	J. Luis Lozano Maldonado	Malaga
Daniel Carmona Rioja	Zaragoza	Koldo Ramos Tapia	Vizcaya
E. Calomarde Gutierrez	Barcelona	Luis Lozano Escudero	Lerida
F. Javier Delgado Sierra	Barcelona	Oliver Laguillo Gonzalez	Vizcaya
Fco. J. Lopez Vazquez	Asturias	Oscar Martin Roldan	Sevilla
German Gonzalez Forte	Almeria	Oscar Juve Polidano	Barcelona
Ibon Sanchez Rodriguez	Vizcaya	Ruben Gallardo Moreno	Badajoz
Ivan Romero Garcia	Huelva	Sergio Caballero Garcia	Barcelona

GANADORES CONCURSO MARIO KART 64

PRIMER PREMIO: CONSOLA NINTENDO 64, CARTUCHO MARIO KART 64 Y 3 MANDOS DE CONTROL COLORES A CADA UNO:

Antonio Escobar Heredia	Granada
Diego Gomez Mora	Huelva
Ismael Delso Luño	Valencia

SEGUNDO PREMIO: CARTUCHO MARIO KART 64 Y MANDO DE CONTROL COLORES A CADA UNO:

Aitor Perez Marban	Madrid
Alejandro Moreno Gorjon	Barcelona
Alejandro Saenz De Urturi	Alava
Angel Bravo Saenz	Jaen
A. Gallardo Cabrillana	Malaga
David Perea Sandoval	Barcelona
Fdo. Gutierrez Hormigo	Barcelona
Fdo. Fuentes Santamaria	Cantabria
F. Javier Lopez Rguez.	Sevilla
F. J. Olivera Magdaleno	Barcelona
F..Javier Verdu Puche	Alicante
Guillermo Calleja Muñoz	Valencia
Ivan Garcia Santos	Vizcaya
Jacobo Rodriguez Diaz	Asturias
Jordi Robles Pelegrin	Barcelona
Jorge Fdez. Pacheco	Madrid
Oscar Ortiz Olmos	Murcia
Pedro Mayo Garcia	La Coruña
Miguel Angulo Garagarza	Madrid
Miguel A. Sanchez Andreu	Barcelona
Ramon Martinez Sanz	Cantabria
Sergio Cubero Belinchon	Madrid

TERCER PREMIO: UN MANDO DE CONTROL COLORES A CADA UNO:

Alberto Alvarado Flores	Madrid
Alberto Lopez Gozalves	Valencia
Alejandro Chiva Bedrina	Castellon
Alex Johnson Canalis	Tarragona
Alfredo Castellot Izquierdo	Teruel
Antonio Llorens Molina	Castellon
Borja Blazquez Burbano	Madrid
Bruno Forteza Casas	Tarragona
Carlos Gimeno Climent	Barcelona
Cesar Bravo Moratinos	Alicante
Daniel Hernandez Mnez.	Barcelona
Daniel Torroba Vicario	Madrid
David Raya Ortego	Madrid
David Reolid Martinez	Albacete
David Estelles Palomino	Barcelona
David Aguilera Linares	Barcelona
Eduardo Aja Perez	Cantabria
Fernando Verdu Castillo	Valencia
Francisco Jimenez'Urda	Malaga
German Garcia Marin	Granada
Ivan Zarrola Mora	Barcelona
Jesus Bravo Bravo	Madrid
Jesus Jimenez Gomez	Malaga
Jose Hita Perez	Barcelona
Jose A. Montero Bustos	Cordoba
J. A. Junquera Ramos	Asturias
J. A. Martin Gonzalez	Asturias
J. Antonio Gamez Zurita	Malaga
J. Luis Dosil Lago	La Coruña
Jose M. Uribe Jimenez	Madrid
Jose M. Carrizo Nido	Madrid
Juan A. Martin Gorriz	Madrid
Juan J. Hidalgo Montoro	Cordoba
Juan M. Cortes Badia	Malaga
L. M. Hdez. Bedriñana	Asturias
Lluis Balasch Riera	Barcelona
Manuel Sanz Mora	Tenerife
Manuel Herruzo Sanchez	Albacete
Manuel Galvez Reina	Alicante
Marc Mesalles Escude	Barcelona
Marc Calle Pradell	Barcelona
Miguel Simon Royo	Valencia
Miguel Teodoro Tomas	Alicante
Miguel Diaz Gallego	Gerona
Noel Bages Luna	Barcelona
Rafael Garrido Escamilla	Malaga
Sergio Cuellas Campodarbe	Lerida
Tomas Sotelo Casanova	Alava
Victor Galo Jimenez	Cadiz



Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE

967- 507 269

¡¡¡AVISO IMPORTANTE!!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor.... NO NOS LLAMES.



CASTLEVANIA
DARK FORCES
DESTRUTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUMED
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIOR 2
MICROMACHINES V3
INDEPENDENCE DAY
ISS PRO
OVERBLOOD
PORCHE CHALLENGE
RAGE RACER
REBELT ASSAULT II
SUPER PUZZLE FIGHTER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
THE CROWN
TOMB RAIDER
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT 2



AMOK
BUG TWO
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
FIGHTERS MEGAMIX
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SUPER PUZZLE FIGHTER
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
THE CROW
VIRTUAL POOL
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHINDEN URA

NINTENDO 64

CRUIS´N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S.. SOCCER 64
KILLER INSTIC GOLD
MARIO 64
MARIO KART
HBA HANFG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
WAR WOODS
ACCESORIOS
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DAONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY´S FUN PACK
DIRBY´S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTER ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

SEGA MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S. S. S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

OFERTAS

ACTUA SOCCER- PSX
AIR COMBAT- PSX
CASPER- PSX SS
DARK SATALKER- PSX
DINO DINI SOCCER- MD
EARTHWORM JIM 2- PSX- SS
FIGHTING VIPPERS- SS
HI- OCTANE- SS
KILLER INSTINTC. SN
MEGA SWIV- MD
NBA GIVE´N GO- SN
RAYMAN- PSX SS
RIDGE RACER- PSX
SEGA RALLY- SS
SKELETON WARRIORS.- SS
STAR GLADIATORS-PSX
STREET FIGHT ALPHA-SS
TEKKEN-PSX
TOSHINDEN-PSX
ULTIMATE M.K.3- MD-SN
VIRTUA FIGHTERS KIDS- SS
WIPE OUT- PSX
WORLD WIDE SOCCER-SS



PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD / Z - NEO GEO CARTUCHO - PC ENGINE / DUO R.
Distribuímos a tiendas. Compra Venta.
Cambio en juegos de 2ª mano. 32 y 64 bits
Chips multisistema.
Novedades Septiembre

NEO GEO CD	PSX	SATURN	NINTENDO 64
KOF'97	MARVEL S. HEROES	SAMURAI S. 4	BOMBERMAN 64
THE ULTIMATE 11	BIO HAZARD D.CUT	DEAD OR ALIVE	MISSION IMPOSIBLE
REAL BOUT RPG	FRONT MISSION 2	X-MEN vs STREET F.	GOLDENEYE

ENVIOS A TODA ESPAÑA

SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO
AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:



Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: (91) 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA



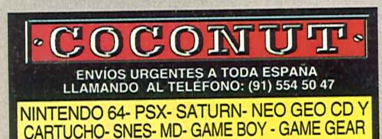
C/ San Vicente, 48.
Telf. (96) 5219030

* Tu nueva tienda en Alicante
* Club de cambio
* Prueba Últimas novedades
* Compra, venta juegos y consolas
* Descuentos para socios

* ÚLTIMAS NOVEDADES
* GRANDES OFERTAS
* Compramos y vendemos juegos usados al "AL MEJOR PRECIO" (N 64, Saturn, PSX, M.Drive, Super Nintendo, Game Boy)
* Compramos y vendemos Saturn, PSX y Nintendo 64 usadas.

¡¡¡ LLAMANOS !!!

** MEGANIVEL **
CLUB DE CAMBIO: SÓLO 1.000 PTAS.
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400
* Artículos Manga



ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47
NINTENDO 64- PSX- SATURN- NEO GEO CD Y CARTUCHO- SNES- MD- GAME BOY - GAME GEAR
COMPRA VENTA CONSOLAS PSX, SATURN Y N64
Compra-Venta y cambio Juegos de 2º mano
TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8
Nuevas figuras Dragon Ball - Tamagotchi - Star Wars



OPERACIÓN CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS Y CONSOLAS
Club MU



Club MU C.C. DENDARABA 01005 VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
No recogemos paquetes de Seur

EN CÓRDOBA...
MICRO GAMES
C/Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
Telf.: 957- 401003

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2ª MANO
Para todas las consolas y también PC CD-ROM

ENVÍOS A TODA ESPAÑA
Consigue estas Novedades en venta o en CAMBIO.

PLAYSTATION
SOUL BLADE
RIOT
CIUDAD NIÑOS
PERDIDOS
SUIKODEN
LOST VIKINGS 2
CRYT KILLER
KING FIGHTERS 96
TENKA
MONSTER TRUCKS

SUPER NES
DBZ HYPERD.
TERRANIGMA
KIRBYS FUN PACK
LOST VIKINGS 2

SATURN
NBA 97
BUG TOO
MASS DESTRUCTION
THREE DIRTY W.
TORICO
LOST VIKINGS 2
THE CROW

N 64
WAVE RACER, FIFA
MARIO KART, DOOM,
KILLER, CUISE´N USA

MEGADRIVE
UMK 3
MICRO. MILITARY
INT. DELUXE

957 - 401 003
¡CONSÍGUELO YA!
Si todavía no eres socio y no tienes nuestro catálogo mánda una carta con 300 pts. en sellos. Si ya eres socio, en breve recibirás este nuevo catálogo de 20 pàginas, donde encontrarás todas las NOVEDADES y grandes descuentos, CAMBIO y Venta 2ª MANO.
¡¡NO TE ARREPENTIRÁS!!

CATALOGO Club MICRO GAMES



Ultimas novedades en Consolas y PC

ALQUILER - CAMBIO - VENTA - COMPRA

COMPRA Y VENTA videojuegos y consolas de 2ª mano PLAYSTATION Y SATURN

CAMBIO Y ALQUILER videojuegos DE TODAS LAS MARCAS

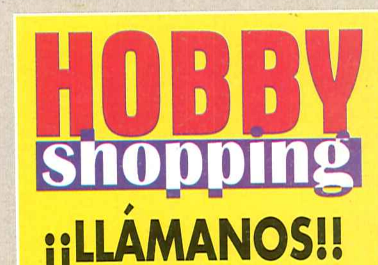
¡¡ Llámanos o ven !!





Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Nintendo 64.
- Dragon Ball Hyper Dimension (SNES versión pal).
- Juegos de Rol

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960



¡¡LLÁMANOS!!
SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:
(91) 654 61 86 ó 654 81 99

Este mes ponemos el mundo en tus manos



Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas





Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo y viewcontrol, autodisparo, disparo turbo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

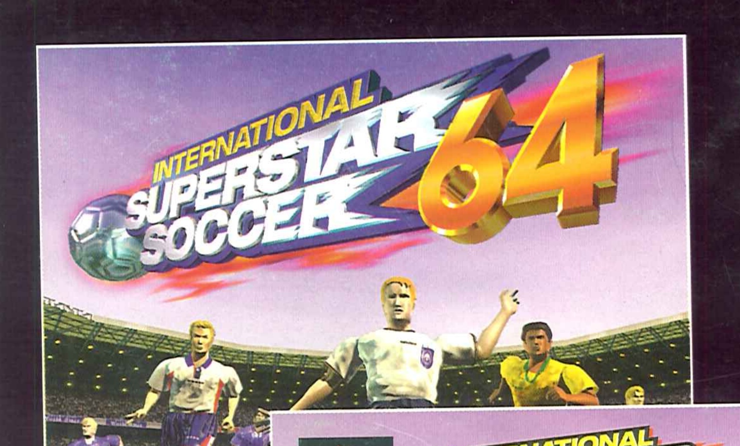
Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby

Y TODO POR



Konami te ofrece los mejores juegos de fútbol para Nintendo 64 y PlayStation

Nintendo Acción:
International Super Star Soccer 64: 98

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer 64: 97

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer Pro: 94



Diviértete con las novedades de Konami para tu PlayStation

Disponible a partir de Octubre 97



Orense 34, 9º. 28020 MADRID



